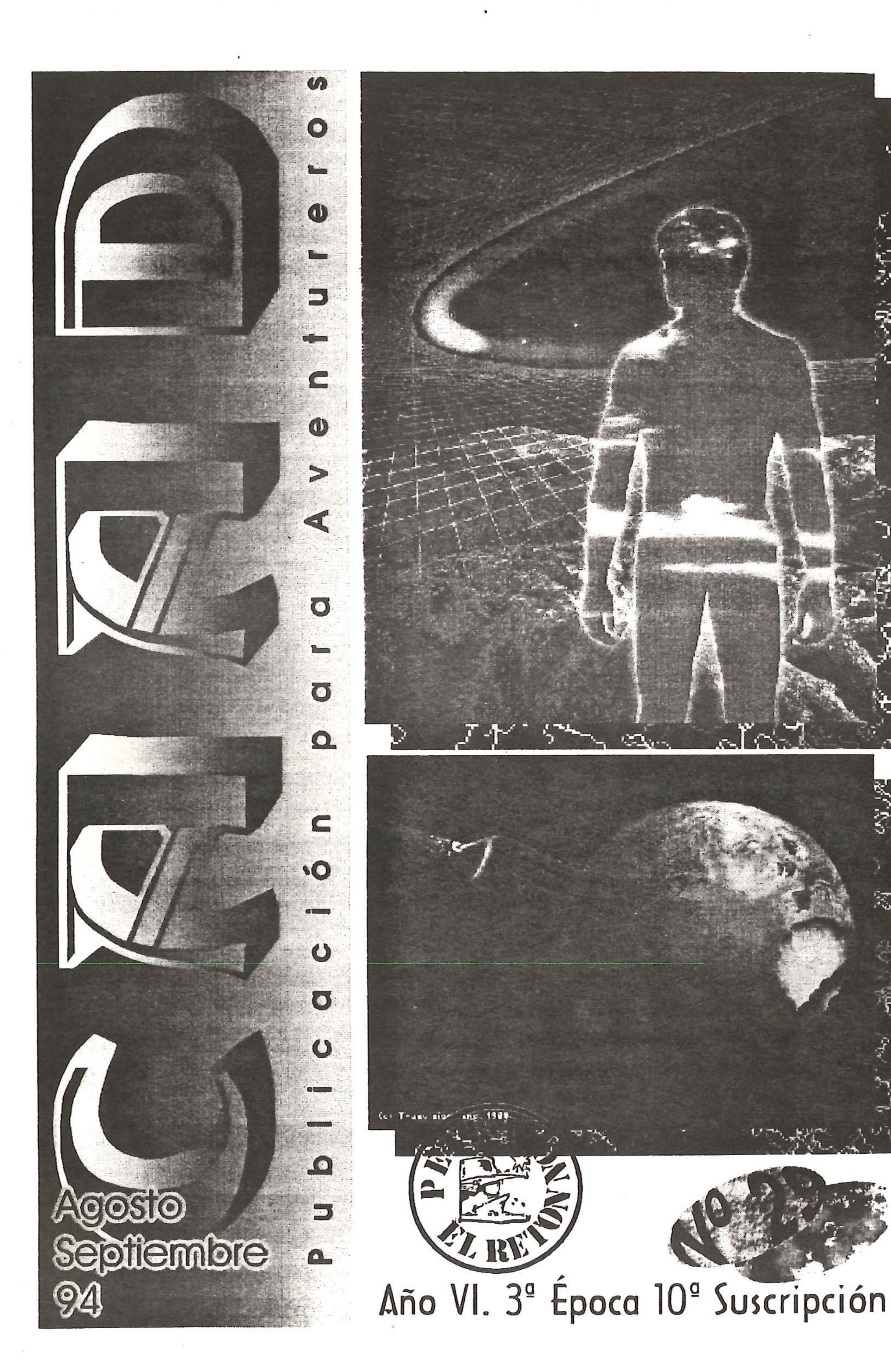

CAAD
Publicación para Aventureros
(c) Truevision Inc. 1989
Agosto
Septiembre
94
Nº
Año VI. 3ª Época 10ª Suscripción

SUMARIO

CAAD Nº 29 (Agosto - Septiembre 94
10º Subscripción)
Publicación Bimestral
(... casi, casi ...)
*Ediciones **CAAD***
Apartado de correos 319
46080 - Valencia (Spain)
Telf.: (96) 369 95 71
El el reparto:

El Director
JUAN J. MUÑOZ FALCÓ

El Subdirector
JORGE FUERTES ALFRANCA

El Jefe de Redacción
ANTONIO FERNÁNDEZ GIMÉNEZ

Las Ilustraciones Originales
PACO ZARCO

Los Redactores
JAVIER SAN JOSÉ
MELITÓN RODRÍGUEZ
RIPLEY
THE DOOR KEEPER
EL CABALLERO HEAVY

Y Los Colaboradores
CARLOS MARTÍNEZ AGUIRRE
Z80L - ECB-4-I-129771
PEDRO - ARELLANO
JESÚS PEDROSA
DIRAC S.A. & KYOCERA

En la Línea de Ayuda
JOAQUÍN CUENCA ABELA
ENRÍQUE GARCÍA ELEGIDO
ANTONIO VICENTE POLO
JAVI
JULIO BAYONA BERISO
SERGIO RODRÍGUEZ COBOS
VICENTE SIERRA DIEGO
LUIS GUILLERMO DEL CORRAL
EL DARDO DE LLORET

En las BBS's de Apoyo
BARCELONA:
GOTHAM CITY (93) 449 29 29
MICACO BBS (93) 384 6169
MADRID:
PEGASUS (91) 618 02 25
NAVARRA:
+ BYTES BBS (948) 41 04 90
VALENCIA:
ANTARES HUB (96) 199 42 42
DESASTRE BBS (96) 137 10 72

EDITORIAL

Por: Juan J. Muñoz

Os comunico una nueva iniciativa ***CAADiana***. La gran mayoría de vosotros conocéis la existencia del concurso de aventuras que se convocó en el 89 entre ***Microhobby*** y ***Aventuras AD***. Es lamentable que en todos estos años casi todos esos trabajos no hayan visto la luz. Para remediarlo en la medida de lo posible, en el ***CAAD*** hemos abierto un apartado en la sección ***sPCtrum*** donde podréis conseguir totalmente gratis todas aquellas creaciones que se presentaron al concurso y el tiempo ha permitido que sigan funcionando.

Todos estos programas tienen los derechos de autor pertenecientes a sus creadores, evidentemente y tal y como veréis en sus créditos. Los derechos de distribución pasaron a ***MH*** y ***AD***, y el ***CAAD***, como extensión última de ***Aventuras AD*** es quien posee ahora sus derechos de distribución, y optamos por hacéroslas llegar de este modo. Eso sí, si alguno de sus autores opta por distribuirla por su cuenta, tras un contacto con la dirección del ***CAAD*** llegaremos a un acuerdo.

No puedo dejar de mencionar aquí a ciertos inmundos estafadores, que se han dedicado a piratear y vender por ahí no sólo las aventuras del concurso, sino también varias de las ganadoras que podéis encontrar en la ***Bolsa***. Ignoro cómo han podido llegar a sus sucias manos, pero sin duda de algún modo ilegal. No os quepa duda de que a esta gentuza, que incluso piratean el ***PAW***, se les parará secamente los pies.

Para concluir, os recomiendo echéis un vistazo a ***UTOPIA***, la nueva publicación de ***Ediciones CAAD***. Es un proyecto que parte con mucha ilusión, tanta como el mismo ***CAAD*** en sus comienzos, pero con mucho mayor equipo humano y medios. Espero que nos veamos en el ***UTOPIA I***, el ***CAAD 30*** o mejor, en ambos. Vamos a empezar nuestra revolución. Que nos vaya bien... ¡Vamos a pasar a la acción!

Juan J. Muñóz Falcó
Director del CAAD



NOTICIAS

Por: La Redacción

De nuevo los chicos de *La Espada Magnética* nos echan una mano en esta sección. Veamos lo que nos cuentan:

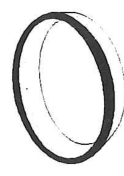


egún nos informa el Fragel «Tío Mac», *Sierra On Line* está editando hace un tiempo en los Estados Unidos una revista en la que comentan sus productos y los de la «Familia Sierra» como *Dinamix, Cockel Vision*, etc.



ierra On Line ha creado un servicio de Hints para sus juegos, si estás atrancado en alguno de ellos, dominas el inglés (americano) y no hay en Europa nadie que te lo pueda solucionar, puedes ponerte en contacto con ellos en la siguiente dirección:

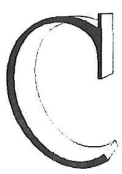
Sierra. Hint Department
P.O. Box 200
Coarsegold, CA.
Tel. 93614-0200



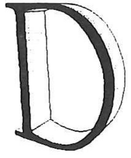
utPost, es un juego de simulación y estrategia de colonización espacial que *Sierra* acaba de editar en los USA. Aunque probablemente tardemos un poco en poder verlo en nuestro país, tengo que deciros que parece ser alucinante, lleno de imágenes 3D y realidad virtual.

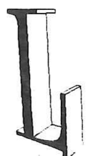
G*emStoneIII(TM): Shadow World on Genie multi-player games*, es un juego de rol para jugar vía modem contra varios oponentes, que ha puesto en marcha la compañía norteamericana *Simutronics Corporation*, como ellos dicen en sus anuncios 100% Oponentes Orgánicos. Para jugar a este juego sólo necesitas un modem compatible Hayes, un software de comunicaciones configurado en Half duplex (2400 bps) y conectar con GEnie. *Si deseas* más información sobre GEnie llama al 1-800-638-9636.


ierra acaba de editar en Estados Unidos un recopilatorio llamado «*Space Quest Saga*» y como habrás supuesto se trata de las cuatro aventuras de *Roger Wilco* recopiladas en un Pack. Esperamos que lo editen también aquí, porque lo que más nos ha llamado la atención es el precio. $59.95.


omo sabrás *Betrayal at Krondor* es un juego de Rol editado por *Dinamix* en el cual se han digitalizado todos los personajes y escenarios y se ha utilizado el sistema 3Space para crear un laberinto de mundos dentro de otros mundos. En total 224 millones de pies cuadrados de bosques, montañas, magia negra y muchísimos peligros.


abriel Knight, Sins of the Fathers, nueva aventura gráfica de *Sierra* en la que te cag... de miedo. Realizada por la codiseñadora de *King Quest VI, Jane Jensen*.


ragonsphere, será una aventura gráfica que editará pronto *MicroProse* en nuestro país. El tema del juego será místico y humorístico.



Los «Gabachos» de *Cryo* están muy ocupados trabajando en una aventura gráfica de fantasía llamada *Historias del Dragón (Dragon Tales)*. Se editará en disquete y CD-ROM.

Volviendo a nuestras fronteras, los que no paran, y además hacen una fervorosa declaración de intenciones en favor del Spectrum, son los miembros de *Rock'n'Soft*. Tras mucho trabajo, disponen para Spectrum, y según sus propias palabras, «*un procesador de textos que deja al TASWORD a la altura de una m..rd., un cargador universal de CM que deja al de MH a la misma altura antes citada*. También tienen lista una nueva aventura para Spectrum, *LA AVENTURA BRUTAL*, y siguiendo con su política de 2X1, por sólo 350 pesetas te llevas dos aventuras, la antes citada y *EL REINO DE ATRANTA*. Puedes ponerte en contacto con ellos escribiendo a:

Antonio Olvera Calderón
Avd. Gómez Pablo, 1, 4º C
Edificio Las Palmeras
San Fernando 11100 CADIZ

OPERA PRIMA es el título que está desarrollando *Fco. Javier Peña Pareja*. Se trata de una aventura espacial para PC hecha en Pascal que incluye música en la presentación (soporta Sound Blaster Pro), 3 PSIs y 42 localidades. El problema que se encuentra es el aspecto gráfico, por lo que necesita un grafista, así como algo de ayuda en la programación del sonido del juego. Si le podéis ayudar, o queréis más datos sobre su trabajo, escribidle a:

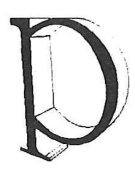
Fco.Javier Peña Pareja
Marbella, 24, 3º dcha.
14013 CORDOBA

La aventura *RE-EVOLUCION*, cuyo comentario podéis encontrar en éste mismo CAAD, carece de algo muy importante... un distribuidor. Nos ha comunicado *Daniel Castrillón*, su co-autor, que publiquemos sus datos para encontrar uno, y así lo hacemos gustosos, deseándoles suerte:

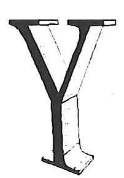
Daniel Castrillón Otero
Espiño Boyal, 204 - Sta.Cecilia
Ferrol 15405 LA CORUÑA



Y seguimos con presentaciones para Spectrum, cosa muy positiva, dado que el concurso estará más reñido. En este caso es *EL PAJARO DE FUEGO*, original de *Seroco Soft*, aventura para 128 K.



Por fin tenemos una aventura realizada para PC con uno de los parsers disponibles. Se trata de *NANUK*, realizada por *Cristóbal González* bajo el sello *Mago Soft* y utilizando el SINTAC G2. En la aventura representamos a un aviador que se ha estrellado en la alta montaña y debe volver a la civilización.



Y por desgracia, concluimos la sección con una noticia necrológica que atañe a todos los seguidores del Amiga, dado que ha fallecido por insuficiencia cardíaca el creador del Amiga, *Jay Miner*, dejando huérfanos a miles y millones de ordenadores y desconsolados seguidores.

Q'AECHO ESTO? (7)

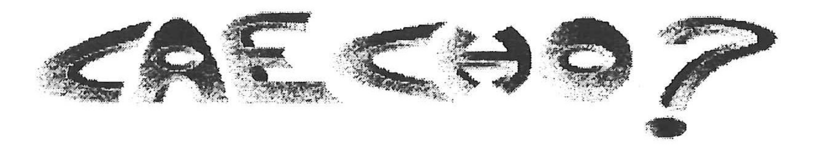
Por: Melitón Rodríguez, el de la 117

Este mes vamos a dedicar la sección a examinar con detalle las formas de usar los items (objetos) en *CAECHO?*.

Básicamente hay tres formas diferentes en las que pueden usarse los items:

- Como objetos normales, limitándose a los condactos estandard dados, esto te permite crear una aventura más o menos normal, sin mucho problema. Los condactos usados serían: COGER, DEJAR, VESTIR, QUITAR, PONER, SACAR, DAR y PEDIR. Más adelante veremos que es cada uno.
- Como un PSI. Un item puede ser un personaje, si es así el personaje podrá hacer cosas como coger y dejar objetos, recibirlos y entragarlos... Los condactos nuevos que tendrían sentido serían: COGPSI, DEJPSI, VESTPSI, QUITPSI, PONPSI, SACPSI, DAPSI, PEDPSI.
- Uso directo, sin manejar los condactos normales y manejando los valores de los campos de información de los items crear los 'condactos' a medida que necesite su aventura. Esto es bastante más complejo.

Veamos el uso de los condactos descritos. Lo primero que hay que saber, es que todos estos condactos no son solo acciones (coger, dejar...) sino que son condiciones. Es decir: intentarán hacer la acción que les corresponda, si lo consiguen, la 'condición' será verdadera, sino, será falsa. Esto permite tomar medidas oportunas... Veamos un ejemplo, si cuando se intenta coger algo que no está accesible, porque lo lleva un PSI presente lo bueno sería, no sólo decir: «No está por aquí», sino decir también «Lo lleva no se quién». Para hacer algo así pondríamos (ejemplo no completo):




```
\VOC
....
Coger 6 Verbo;
....

\BLO
....
BLOQUE [2] Entiende()
{
....
CUAL 1; /: Pone el valor del objeto referido por el
Jugador en la bandera cardinal número 0 :/
....
HAZ [10]
   {
....
   Coger:{
      (!(COGER [0]))
         {
         /: Aquí se pondrían las operaciones necesarias
            para comprobar si está '[0]' en algún PSI
            presente... :/
         ....
         }
      }
   ....
   }
....
}
```

Veamos los significados de estos condactos, todos ellos ponen en pantalla los mensajes que sean pertinentes, siempre y cuando se incluya la tabla de mensajes '0' estandard que viene en INICIAL.FUE. Además todos comprueban la presencia de la luz necesaria:

COGER n: intenta coger el item 'n'. Llevar el objeto de 'localidad del jugador (bandera 34)' a 'localidad de cogido (localidad 0)'.

DEJAR n: intenta dejar el item 'n'.

VESTIR n: intenta colocar un item en 'localidad de objetos puestos (localidad 1)'.

QUITAR n: desvestirse de un item.

PONER item cont: intenta pone un item dentro de otro que sea contenedor.

SACAR item cont: el inverso del anterior.

DAR item psi: intenta entregarle a un item a un psi.

PEDIR item psi: intenta que el psi le entregue un item.

COGPSI item psi: el 'psi' intenta coger el 'item'. Sólo pone mensajes si lo consigue y está en la misma localidad que el Jugador.

DEJPSI item psi: el 'psi' intenta dejar el 'item'.

VESTPSI item psi: el 'psi' intenta ponerse un 'item'.

QUITPSI item psi: el 'psi' intenta desvestirse un 'item'.

PONPSI item cont psi: el 'psi' intenta poner el 'item' dentro del 'cont'.

SACPSI item cont psi: el 'psi' intenta sacar el 'item' de dentro del 'cont'.

DAPSI item psi1 psi2: el 'psi2' intenta darle al 'psi1' el item.

PEDPSI item psi1 psi2: equivale a un:

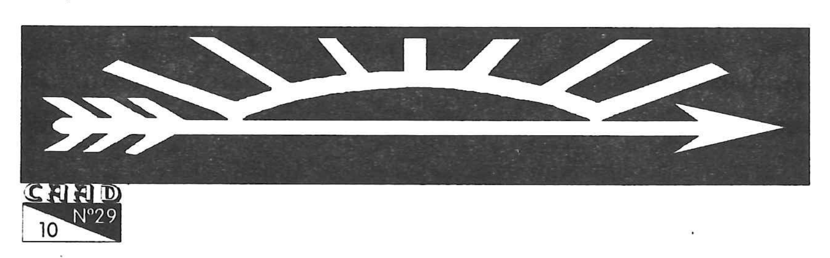
```
DAPSI item psi2 psi1
```

Con todo esto vamos a avanzar un poco más en la aventura que estábamos haciendo. Lo primero sería sacar todo lo referente a la descripción de las localidades a un bloque externo. Sería algo así:

```
BLOQUE [2] Describe()
{
LIMPANT;
DESC [34];
NL;
SALIDAS [34] 1 0;
(PRESENTE 0) {ACTUAL 0; MENSAJE 1 10;}
}
```

Podemos añadir los verbos de PONTE y QUITATE para manejar objetos que sean prendas. Metamos CALCETIN como ejemplo de prenda. De esta forma el vocabulario quedaría como:

```
\VOC
```



```
NORTE 4 Verbo; N 4 Verbo;
SUR 5 Verbo; S 5 Verbo;
ESTE 6 Verbo; E 6 Verbo;
OESTE 7 Verbo; O 7 Verbo;

FIN 8 Verbo;
COGER 9 Verbo;
COGE 9 Verbo;
DEJAR 9 Verbo;
DEJA 9 Verbo;
I 10 Verbo;
INVEN 10 Verbo;
EXAMINa 11 Verbo;
EX 11 Verbo;
PONTE 12 Verbo;
PON 12 Verbo;
PONER 12 Verbo;
QUITA 13 Verbo;
QUITAR 13 Verbo;
QUITAT 13 Verbo;

CAAD 4 nombre;
FANZINe 4 nombre;      /: Sólo importan las 6 primeras
                         letras :/
CALCETin 5 nombre;
```

Incluyamos el calcetín como un objeto que se puede poner encima. Para ello tenemos que poner el campo booleano nº 7 a VERDADERO. Al definir un objeto pondremos '*' para indicar VERDADERO y '-' para poner FALSO. Así sería:

```
\ITE  /: Una sección de ITEM, con un item :/
\0 Caad _  ""CAAD""  ""Un fanzine sobre aventuras
                conversacionales.""
-*< 2,<
\1 Calcetin _  ""Calcetín""  ""Un viejo calcetín
                perforado por el uso.""
-*-----*< 2,<
```

Hemos aprovechado para poner a '*' (VERDADERO) los campos booleanos nº 1, de ambos objetos. Esto significa que son masculinos, esto sirve para indicar que el artículo a poner será 'un' y no 'una' como pasaba en la anterior versión.

Cambiaremos el listado para ajustarlo al formato de la actual versión del CAECHO? la 2.0. El bloque principal de la aventura quedaría como:



```
BLOQUE [0] PrimeraAventura()
{
CAR 0;
R 3;     /: Ignorar la gestión de luz, todo iluminado :/
COPI 1 47;        /: Tabla donde está el Prompt :/
COPI 7 48;        /: Mensaje del Prompt :/
COPI 2 34;        /: Localidad inicial la 2 :/
Describe;
MIENTRAS (IGQ 0 [0])    /: Un bucle infinito :/
   {
   PREG 0;
   ANALIZA 0 1;
   (MNQ 10 MaxVerbMov) /: Comprueba si es de
                          movimiento :/
      {
      (CAMINAR 34)    /: Intenta caminar en la dirección
                         adecuada :/
         {
         /: Si lo consigue repetir descripción :/
         Describe;
         }
      SINO /: Si no lo consigue poner 'No puedes ir en
              esa dirección.' :/
         {
         MENSAJE 1 9;
         }
      }
   SINO
      {  /: No es de movimiento :/
      CUAL 1;  /: Analiza el objeto referido :/
      HAZ [10]
         {
         Fin:{FIN;}
         Coge:{(COGER [0]);}
         Deja:{(DEJAR [0]);}
         Ponte:{(VESTIR [0]);}
         Quita:{(QUITAR [0]);}
         I:{HazInventario;}
         Examina:{EXAM [0]; NL;}
         SINO {MENSAJE 1 8;} /: 'No puedes hacer éso' :/
         }
      }
   } /: Final del bucle infinito :/
}
```



Pero tenemos un problema grave, evidentemente, el bloque de hacer inventario que teníamos antes no nos vale, pues no contempla el CALCETIN. ¿Que hacemos? ¿Modificarlo para incluirlo?. Sin modificar nada más podríamos dejarlo en algo como:

```
BLOQUE [1] HazInventario()
{
   (LLEVADO 0) { ACTUAL 0; MENSAJE 1 11;} SINO
               {MENSAJE 1 12;}
   (LLEVADO 1) { ACTUAL 1; MENSAJE 1 11;} SINO
               {MENSAJE 1 12;}
   (PUESTO 1)  { ACTUAL 1; MENSAJE 1 13;} SINO
               {MENSAJE 1 12;}
}
```

Donde 'LLEVADO' comprueba si el objeto es llevado por el jugador y 'PUESTO' comprueba si lo está vistiendo. Sería necesario un nuevo mensaje en la tabla 1 (\MEN 1):

```
\13 ""Llevas puesto \ix.""
```

Pero está muy claro que así no vamos a ninguna parte. Esto se está complicando demasiado y tan sólo hay dos objetos. Vamos a hacer una rutina más general. Esta primera rutina pondrá los nombres de los objetos llevados y los puestos uno debajo del otro. Para conseguir esto tendremos que cambiar la tabla de mensajes quedando ésta como:



```
\MEN 1
\0 ""salida posible: ""
\1 ""salidas posibles: ""
\2 ""no hay salida.\n""
\3 ""norte""
\4 ""sur""
\5 ""este""
\6 ""oeste""
\7 "" >>""
\8 ""No puedo hacer éso.""
\9 ""No puedes moverte en esa dirección.""
\10 ""Aquí está \ix.""
\11 ""Llevas:"
\12 ""Nada.""
\13 ""Llevas puesto:""
\14 ""\ix""
```

Básicamente lo que haremos será barrer la lista de todos los objetos de la aventura y comprobar si están siendo llevados o puestos

e imprimirlo en su caso.

```
#define NumObj 2;     /: Hay dos objetos :/

BLOQUE [1] HazInventario()
{
PUSH 1;         /: Usaré la bandera 1 como índice :/
PUSH 2;         /: Usaré la bandera 2 como contador :/

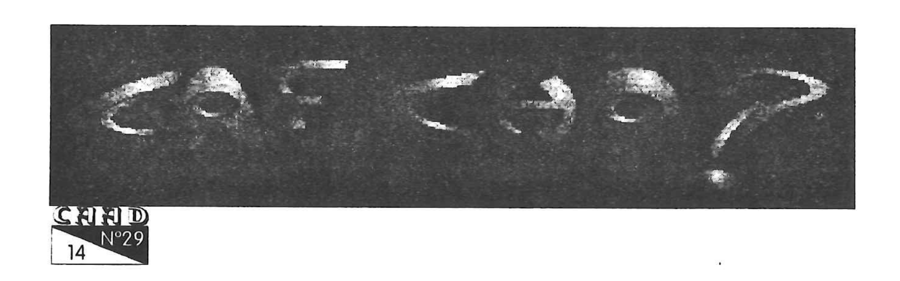
/: Ver objetos llevados :/
COPI 0 1;     /: Primer objeto es el número '0' :/
COPI 0 2;     /: Ningún objeto encontrado :/
MENSAJE 1 11;     /: 'Llevas:' :/
MIENTRAS (MNQ 1 NumObj)
   {/: Si es llevado poner nombre y cuenta :/
   (LLEVADO [1]) {MENSAJE 1 14; INC 1 2;}
   }
(IGQ 2 0) {MENSAJE 1 12;} /: No había ninguno :/

/: Ver objetos puestos :/
COPI 0 1;     /: Primer objeto es el número '0' :/
COPI 0 2;     /: Ningún objeto encontrado :/
MENSAJE 1 13;     /: 'Llevas puesto:' :/
MIENTRAS (MNQ 1 NumObj)
   {/: Si es llevado poner nombre y cuenta :/
   (PUESTO [1]) {MENSAJE 1 14; INC 1 2;}
   }
(IGQ 2 0) {MENSAJE 1 12;} /: No había ninguno :/

POP 2;
POP 1;
}
```

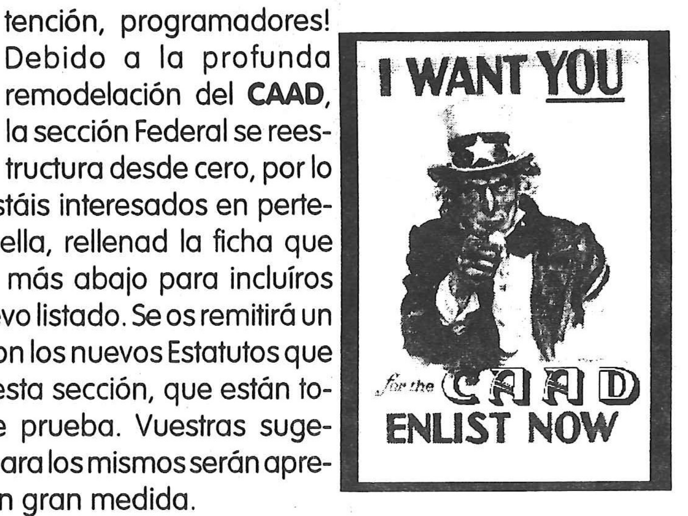
Ya es general, pero un poco complicado. En el próximo número veremos formas más sencillas de hacer esto mismo.

Melitón Rodriguez, el de la 117.



¡¡¡ FEDÉRATE EN NUESTRA FEDERACIÓN!!!

Por: La Redacción



¡Atención, programadores! Debido a la profunda remodelación del **CAAD**, la sección Federal se reestructura desde cero, por lo que si estáis interesados en pertenecer a ella, rellenad la ficha que aparece más abajo para incluíros en el nuevo listado. Se os remitirá un listado con los nuevos Estatutos que regirán esta sección, que están todavía de prueba. Vuestras sugerencias para los mismos serán apreciadas en gran medida.

FICHA

Nombre del Grupo: ....

Responsable: ....

Dirección: ....

Aventuras disponibles

Título: ....

Ordenador: ....

Argumento: ....

Precio: ....

...

(Estos cuatro apartados a rellenar tantas veces como aventuras)

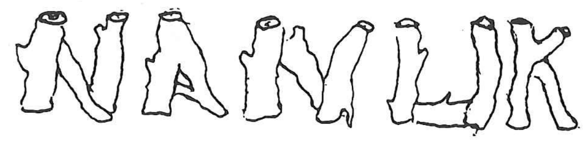


¿¡ QUE !?

¿Todavía no lo has probado?

¿A QUE ESPERAS?





El Juego de supervivencia en la montaña donde te enfrentarás a multitud de peligros. ¿Conseguirás salir con vida? Eso depende de tu astucia.

No lo dudes, ve a tus ahorros y toma 800 Ptas.. ¡Si!, has leido bien. Solo te costará

800 PTAS.

* Formas de Pago:

Giro Postal a nombre de Cristóbal González Péris, o

Por medio de una carta, indícanos que deseas pagar Contra Reembolso,

cualquiera de las dos a la dirección:

MAGO SOFT
C/ Cataluña, 34
29009 - MÁLAGA

UNA PRODUCCION DE MAGO SOFT

BOLSA DE AVENTURAS

Por: La Redacción

A aso a indicaros los tres modos que existen para pedir aventuras de la Bolsa:

MODO 1: Giro Postal por el importe de las aventuras. En el mismo giro podéis indicar qué aventuras deseáis, ya que incluye un espacio para texto.

MODO 2: Cheque a nombre del *Club de Aventuras AD* por el importe de las aventuras. Por cierto, si usáis este modo, aseguráos de tener el saldo suficiente en vuestra cuenta, ya que si el cheque es devuelto, posteriormente también tendréis que pagar los gastos de tramitación del Banco.

MODO 3: Contra reembolso.

En los dos primeros métodos abonáis las aventuras antes de recibirlas, por lo cual se tiene preferencia a la hora de ser mandadas, es decir, siempre serán servidos antes los pedidos que lleguen por los modos 1 ó 2, aunque hagáis el pedido más tarde que un socio que use el modo 3. Por cierto, el modo 3 es el más cómodo, pero también el más carillo, pues al importe de las aventuras se le sumará la tasa con que correos grava éste servicio. No digo una cantidad exacta ya que depende del importe del reembolso.



SPECTRUM

1.- *HISTORIAS DE MEDIALAND:* 350.-Autor: Javier San José Tema: Aventuras fantásticas Datos: Dos cargas

2.- *LAS CAVERNAS DE FAFNIR:* 350.-Autor: Carlos Sisí Cavia Tema: Aventuras fantásticas Datos: Sólo en modo 128

3.- *KEOPS, EL MISTERIO:* 385.-Autor: Oscar García Cagigas Tema: Aventuras arqueológicas

4.- *WIZ LAIR:* 350.-Autor: Sebastián Luis Fuentes Tema: Aventuras fantásticas

5.- *ROCHN, LA ERA DE LAS ESPADAS:* 400.-Autor: Aitor Pipaón y J. A. Fernández Tema: Aventuras fantásticas

6.- *EL EXAMEN:* 375.-Autor: Asier Burgaleta Tema: Aventuras urbanas

7.- *EL FORASTERO:* 375.-Autor: José Coletes Caubet Tema: Aventuras en el «Oeste»

8.- *PUEBLO DE LA NOCHE:* 375.-Autor: José Coletes Caubet Tema: Aventuras fantásticas

9.- *ROCO:* 400.-Autor: Francisco Bretones Castillo Tema: Aventuras prehistóricas Datos: Sólo en modo 128

10.- *EL SEÑOR DEL DRAGON:* 450.-Autor: José Coletes Caubet Tema: Aventuras fantásticas Datos: Dos cargas

11.- *EL ANILLO:* 400.-Autor: Juan Antonio Paz Salgado Tema: Aventuras fantásticas Datos: Dos cargas. Sin gráficos

12.- *MEMORIAS DE UN HOBBIT:* 400.-Autor: Javier San José Tema: Aventuras fantásticas Datos: Tres cargas

13.- *MIDNIGHT:* 400.-Autor: Carlos Sisí Cavia Tema: Aventura de terror

14.- *SHERIFF:* 400.-Autor: Antonio de Haro León Tema: Aventuras en el «Oeste» Datos: Sólo en modo 128

15.- *JOHNNY WAYNA:* 400.-Autor: Pedro Amador López Tema: Aventuras en el «Oeste» Datos: Dos cargas

16.- *ESPEJOS:* 400.-Autor: Pedro José Rodríguez Tema: Aventuras medievales Datos: Sólo en modo 128

PC

1.- *JABATO (EGA):* 750.-Versión 5 1/4: 2 discos. Versión 3 1/2: 1 disco. Datos: El conocido Jabato, ahora en versión con gráficos EGA.

2.- KHURDIAN: 800.-

Interpreta a un valeroso hobbit que debe deshacerse de un objeto maligno. El ambiente de las aventuras de toda la vida, ahora en tu PC VGA.

3.- HISTORIAS DE MEDIALAND: 500.-

4.- KEOPS, EL MISTERIO: 500.-

5.- WIZ LAIR: 500.-

6.- ROCHN, LA ERA DE LAS ESPADAS: 500.-

7.- JOHNNY WAYNA: 500.-

8.- EL ANILLO: 500.-

9.- MIDNIGHT: 500.-

10.- EL SEÑOR DEL DRAGON: 500.-

11.- EL EXAMEN: 500.-

12.- EL FORASTERO: 500.-

13.- PUEBLO DE LA NOCHE: 500.-

14.- SHERIFF: 500.-

Las aventuras en formato del emulador de Spectrum (a partir de la número 3) podéis pedirlas en formato de 3 1/2 ó 5 1/4.

AVENTURAS 3D

1.- AIR, LAND & SEA: 600.-

2.- ART: 600.-

3.- HELL IN THE SPACE: 600.-

ATARI ST

1.- DON QUIJOTE: 1.000 pesetas.-

2.- LOS PAJAROS DE BANGKOK: 1.000 pesetas.-

Ambas son versiones no editadas hasta ahora realizadas por Aventuras AD en 1989. Exclusivas del CAAD. Cada una son dos discos.

AMIGA

1.- EL PACTO: 800 pesetas.-

Aventura con tintes de rol. Excelentes los gráficos, el sonido y la presentación. Dos discos. Compatible A1200.

RE-EVOLUCIÓN

Por: The Door Keeper

De nuevo, un producto de una nueva casa, en este caso *Software Atlántico*, aparece en el mercado de aventuras por correo. Con la excusa de tener que ayudar a la aventura conversacional, frente al ataque arcade en un futuro, estos chicos nos invitan a jugar a una aventura de 3 partes, en la que se mezclan las pirámides, lo medieval, lo futuro y el terror.

Con unas cargas dignas de casa comercial, ya se nos indica que la aventura ha sido realizada con cariño. Y así, tras observar las instrucciones en un libro que aparece en pantalla con la primera carga, podremos jugar a una aventura realizada en *PAWS*, que cuida ciertos aspectos como el sistema de salidas y el teclado inteligente.

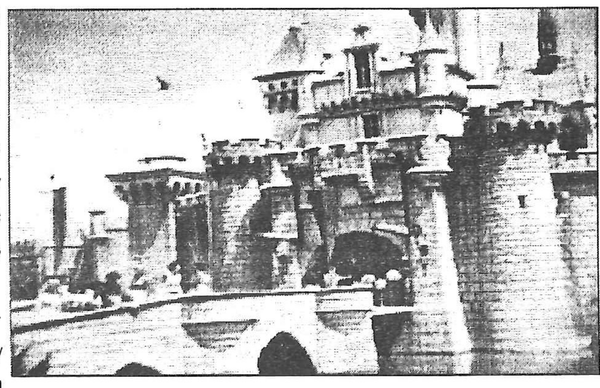
El argumento no es el colmo de la originalidad (pufa un poco a «*Firfurcio*») pero sirve para invitarnos a jugar a un guión bastante cuidado. Por otro lado, los gráficos son bastante aceptables, y aparecen en casi todas las pantallas. Además, en la primera parte, algunos de ellos cambian en función de nuestras acciones.

Los PSIs son algo escasos y no muy completos, limitándose a estar. La jugabilidad es aceptable, y gusta ver como los autores se han esforzado en ampliar en poco el *PAWS*, aunque hay veces que se echa en falta un vocabulario más extenso.

La aventura en sí es bastante amplia, ya que consta de 3 partes. Se desarrolla en diversos ambientes, que sin embargo es el punto más flojo o negativo del programa. Ese «*batido*» de ambientes impide que el jugador entre en contacto directo con la aventura, y que sienta estar en el ambiente que el programa le proponen ya que tan pronto se cambia de un ambiente a otro, como en una época aparecen detalles anacró-

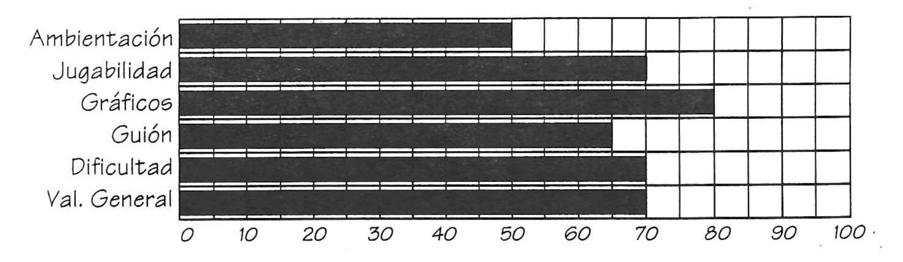
nicos (espadas láser en la corte de Arturo).

Sin embargo, la aventura presenta un buen repertorio de efectos tanto sonoros como gráficos, que lejos de disgustar, hacen más ameno el juego. Sin embargo, no os llevéis a error, hablamos de una aventura para Spectrum!! Otro detalle bueno es el bonito y cuidado final, que es de agradecer y que no aparece en todas las aventuras.



Los problemas no son muy difíciles, y con un poco de experiencia y de paciencia, la aventura puede llegar a ser finalizada.

Un buen paso de la compañía *Software Atlántico*, que entra en éste mundillo con buen pie. Esperamos que sigan haciendo buenas aventuras.



Nombre: Re-Evolución
Versiones: Spectrum 48/128 K
Compañía: Software Atlántico
Autores: Daniel Castrillón y Roberto Riola
Precio: Pendiente distribución
Comentador: The Door Keeper
Distribuidor: Pendiente distribución



II PREMIOS CAAD A LA AVENTURA

Por: The Door Keeper

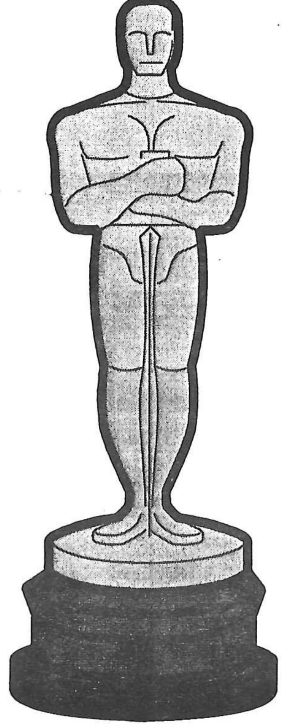
El *CAAD* sigue empeñado en que la aventura se merece unos premios anuales, al igual que los *Oscar*, los *Emmy*, los *Globos de Oro* (¿a que adivino en quien estás pensando?), los *Goya* y otros tantos. Por ello, seguimos con el concurso iniciado el año pasado, pero claro está, en su próxima edición.

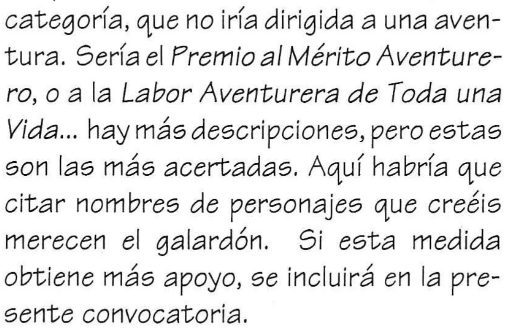
A continuación tenéis reseñadas por riguroso orden alfabético las aventuras que se han producido desde la anterior convocatoria del concurso:

Nombre de la Aventura	Compañía Creadora
AVENTURA EN VIETNAM	Aventuras ACC
COLON 1492	Imperial Software
EL CASTILLO DEL MAGO	Aventuras ACCJ
EL PAJARO DE FUEGO	Seroco Soft
EL REINO DE ATRANTA	Rock and Software
FEDERICO JONES	Rock and Software
LA AVENTURA BRUTAL	Rock and Software
LOS MISTERIOS DEL GUSANO	Videofex
NANUK	Mago Soft
NEGRA NOCHE	Soporte Lógico 3P
RE-EVOLUCION	Software Atlántico
WITCH-CULT	Aventuras ACC
ZHOR, EL REY DE OIDUMAS	Rock and Software
¿QUIEN SABE ANDE... ESTA LOISO?	Avalón Soft



También entran en concurso todas las aventuras en castellano de la sección sPCtrum, las Federales, así como las de la Bolsa del *CAAD*... resumiendo, todas las que concursaron el año pasado más las arriba reseñadas. Puntualizo que aquellas aventuras que han ganado en algún apartado en la anterior convocatoria, evidentemente no pueden concursar de nuevo en él, pero sí en el resto de categorías. Pongamos un ejemplo: *ESPEJOS*, dado que ganó en las categorías de Mejores Gráficos y Mejor Aventura, no puede concursar en ellas, mas podéis votarla, si así lo deseáis, en cualquiera de las restantes cuatro categorías. Tenéis junto al presente *CAAD* una tarjeta en la que podéis reflejar clara y cómodamente vuestros votos.





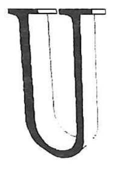
Se me ha comentado por varios socios crear una nueva categoría, que no iría dirigida a una aventura. Sería el *Premio al Mérito Aventurero*, o a la *Labor Aventurera de Toda una Vida*... hay más descripciones, pero estas son las más acertadas. Aquí habría que citar nombres de personajes que creéis merecen el galardón. Si esta medida obtiene más apoyo, se incluirá en la presente convocatoria.

El plazo de presentación de aventuras se cerrará cuando llegue a tus manos el número 31, hecho este que marcará la decisión de los jueces, y los resultados se publicarán en el primer *CAAD* que se publique tras esa fecha, es decir el número 32.

Por último, un mensaje dirigido a los autores de aventuras. Si has publicado hace poco una aventura, y no está incluída entre la lista de arriba, háznoslo saber para que podamos rectificar y ponerte entre ellas.

RESPUESTAS A PREGUNTAS ALTAMENTE URGENTES

Por: La Redacción



n nuevo servicio es ofrecido a los socios del CAAD. Si tienes alguna duda urgente de las aventuras relacionadas más abajo, no están disponibles en la línea de ayuda, y si esperas al siguiente CAAD te puede dar un infarto, prueba a escribir a:

Raúl Alvarez García
Avd. Diagonal, 535, 1º, 1ª
08029 BARCELONA

Raúl responderá tu duda por carta, y no tardarás más de una semana (Correos de por medio, claro) en tener la respuesta. Como requisito, tan sólo vuestros datos (claro) y número de socio del CAAD. A continuación os dejo con la lista de aventuras en las que Raúl os puede ayudar:

- Todas las de Aventuras AD (8 y 16 bits)

- Todas las de Lucasfilm/Lucarts publicadas en España: (*- Maniac Mansion - Indy & Ultima Cruzada - Loom - Monkey Island - Indy & Fate of Atlantis - Day of the Tentacle*)

- Las siguientes de Sierra: (*- King's Quest 1, 2, 3, 4, 5 y 6 - Space Quest 1, 2, 3 y 4 - Larry 1, 2, 3, 4, 5 y 6 - Police Quest 1, 2 y 3 - Quest for Glory 1, 2 y 3 - Codename: Iceman - Conquests of Camelot - Conquests of the Longbow - The Colonel's Bequest (Laura Bow 1) - The Dagger of Amon-Ra (Laura Bow 2)*)

ORFEO Y URIDICE

Por: El Caballero Heavy

O*rfeo y Eurídice*" es una antigua aventura de *3PSOFT* del año 1991 que ahora se ha pasado al dominio público. En ella encarnamos el papel de Orfeo, en busca de su amada Eurídice a la que tendremos que rescatar del más allá (Hades). Como habréis supuesto algunos de vosotros, se trata de una leyenda griega hecha aventura. En ella nos encontraremos con singulares personajes (Pitia o la esfinge) y con unos gráficos muy de acuerdo con el tipo de aventura.

AMBIENTACION: Bastante bien, aunque en la segunda parte se pierde bastante (ver Negativo). Los lugares, personajes y musiquillas (ver SONIDO) contribuyen a ello.

JUGABILIDAD: Muy amena de jugar, aunque la segunda parte es excesivamente difícil (la primera es un juego de niños comparado con la segunda).

GRAFICOS: Por estar hechos en EGA son realmente buenos, y están hechos en un estilo que a veces nos recuerdan los dibujos de alguna ánfora griega. En todo caso, buenos. Además son coloristas y ambientan.

GUION: Muy bien en la primera parte, pero en la segunda la cosa decae bastante con lo del huevo y no se qué de la alcachofa, ya que en la leyenda griega no creo que saliera nada de eso.

DIFICULTAD: Agradable la 1ª parte, pero en la segunda se nota que estamos en el Hades, más bien es un infierno. Nada más llegar nos encontramos con un laberinto ilógico, y aunque hay acciones lógicas, cuesta de encontrar el hilo.

PSIS: El único que encontraremos que tenga algo de pseudo-inteligencia es Sócrates, que a diferencia de otras aventuras para PC, a este le podremos preguntar cosas de la forma *DI SOCRATES: HOLA,*

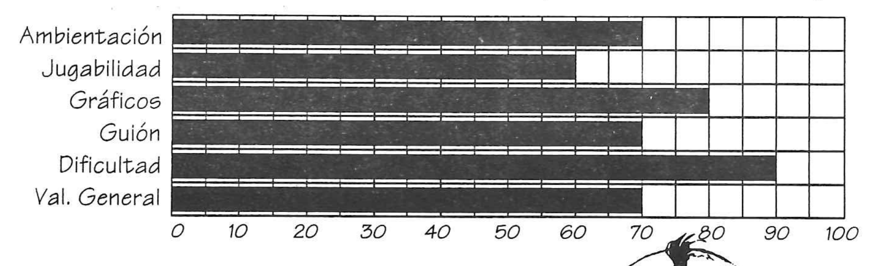
pudiendo controlar la conversación.

SONIDO: Sólo podrán jugar con este apartado los que posean un archivo llamado VPLAY.EXE que se adjunta con el software de la tarjeta SOUNDBLASTER, ya que al ser comercial no se vende junto a la aventura y debe copiarse al directorio de Orfeo y Eurídice. De otra forma no hay sonido, pero una vez tenemos dicho archivo copiado en el directorio, suenan unas melodías en plan teatro griego algo simples pero geniales para ambientar.

POSITIVO: Sea tan manejable la 1ª parte. Los gráficos de las 2 partes y los interesantes detalles de la vida antigua griega que ambientan. El buen sonido.

NEGATIVO: La dificultad de la segunda parte. Que los textos se corten en el retorno de carro quedando sílabas partidas de mala manera. Y LO MAS IMPORTANTE, que se necesite tener el programa GWBASIC ya que la aventura está escrita con él y no se vende con la misma para no infringir derechos de copia al ser un programa comercial. (Este programa se entregaba junto con las versiones de MS-DOS anteriores a la 5.00.)

Resumiendo: una buena aventura a la que sólo la dificultad de la 2ª parte le hace perder algunos enteros. Recordad que se requiere tener tarjeta Soundblaster con el archivo VPLAY.EXE para poder oír algo y el programa GWBASIC imprescindible para jugar con la aventura. Y si además es de dominio público, ¿qué podéis perder en probarla? (de la mano de Sócrates, igual nos hacemos un poco más sabios y todo).



NOMBRE: Orfeo y Eurídice
VERSIONES: PC
AUTOR: Carlos Martínez Aguirre
COMENTADOR: El Caballero Heavy
DISTRIBUIDOR: CAAD Dominio Público



"VOX POPULI"

Por: La Redacción

RESPUESTA A ...

Con este artículo quiero responder al artículo de *Juanjo* del CAAD 16 página 57. En él nuestro querido director da una interesante opinión sobre el futuro de la aventura en España. Es una opinión inteligente aunque algo pesimista. Decir que los aventureros debemos limitarnos a nuestras aventuras de venta por correo es como él muy bien dice algo desalentador.

Sin embargo yo creo *Juanjo* que hay una tercera vía (que no es la que tu propones) que puede devolver la esperanza a la aventura conversacional. Se trata de un plan que propongo a todos los aventureros y que se podría realizar con la colaboración de los creadores de los nuevos parsers. Como muchos sabéis proliferan en España revistas de juegos de ordenador que regalan discos con programas. Entre ellas teníamos a *Pc Review*, y tenemos a *Pcmanía*, y otras tantas en amiga. Estos dos ordenadores son hoy en día los que cortan el bacalao en cuanto a afición se refiere.

¿Alguno me sigue? Bien. La idea sería contactar con estas revistas y ofrecerles (de ahí la cooperación de los creadores de los parsers) los parsers para que los regalen con sus revistas. Esto permitiría que mucha gente que no conoce las aventuras conversacionales se interesase por ellas por el mero hecho de poder crearlas de forma fácil (habría que intentar que el parser fuera muy fácil para enganchar al mayor número de gente, aunque las aventuras con él creadas nos pareciesen a los veteranos primitivas) si la respuesta fuese la adecuada, seguramente se podría colaborar con estas grandes revistas para llevar



alguna sección de programación de aventuras, y a través de allí, conectar a toda esa gente con el CAAD.

Tendríamos una gran cantidad de aventureros-creadores nuevos y las revistas se verían obligadas a reconocer la vigencia del género, con lo que puede que las distribuidoras se animaran a publicar de nuevo conversacionales y... Bueno, tampoco quiero que esto parezca el cuento de la lechera. Me gustaría saber que opináis de este asunto (y también tú Juanjo), yo creo que merece la pena intentarlo, y además, ¿dónde quedaría si no nuestro espíritu aventurero? Un saludo.

Carlos Martínez Aguirre.

MOTOROLA vs INTEL II (y fin)

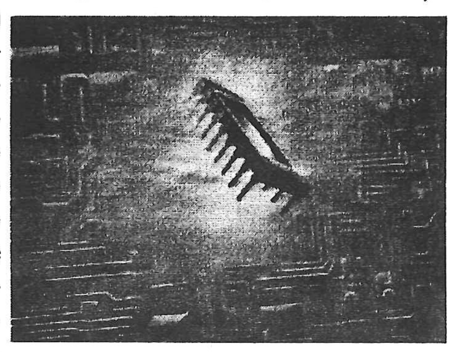
En una de mis esporádicas lecturas del CAAD, leí, concretamente en lá sección de opinión, unos comentarios mezcla de estupidez, ignorancia e imprecisión, cosa que me invitado a escribir esta mi «*opinión*», opinión que redacto con total ecuanimidad.

Para comenzar debo aclarar que si hablamos de microprocesadores y no de los ordenadores que los llevan, ese comentario de J. Ortiz sobre los compiladores y los S. operativos junto con eso que menciona de tarjetas de audio y video me parece un comentario fuera de lugar ya que eso no tiene nada que ver con los micros en si.

Y ya hablando exclusivamente de los micros, os diré a modo de información, que tanto el primer modelo de INTEL (8080) como el de MOTOROLA eran de 8 bits. El primer chip de 16 bits de INTEL (8088) era también de 8 bits pero actuaba como si fuera de 16. Este micro, incluido en el famosísimo ordenador IBM PC presentaba algunas deficiencias importantes, como ejemplo diré que el chip no podía dividir correctamente entre diez. Esto fue corregido rápidamente. Fallos como este nunca se han dado en MOTOROLA.

MOTOROLA no solo se ha dedicado a los micros, también se dedica a fabricar diversos aparatos electrónicos, esto hace de MOTOROLA una empresa «*todo terreno*».

En cuanto al estúpido e irónico comentario del mencionado *J. Ortiz* en el que decía que comprará un Amiga a su hermana, debo decirle que lo más difícil en el mundo de la informática es programar juegos, ya que requieren una buena velocidad, una buena definición y una inquietante melodía. Hay micros que proporcionan todo esto sin necesidad de comprar tarjetas de audio o video, me estoy refiriendo al 68.000 de MOTOROLA, de ahí que en las consolas más potentes aparezca este micro y no alguno de INTEL.



Otra cosa que quiero decir a ese lector es que el micro 8085 no ha existido nunca y creo que nunca existirá. El micro al que se refiere es el Z80A.

Para terminar de hablar de micros, debo decir que en las grandes aplicaciones informáticas (como robótica, cibernética, etc.) se utilizan ordenadores basados en micros MOTOROLA y no INTEL.

Y entrando ya en el tema de los ordenadores que usan estos micros, comentar que hay juegos y programas cuya versión es mejor en Amiga que en PC y viceversa y esto no tiene nada que ver con el micro, más bien depende de otros factores.

Si hablamos de porque se venden más PCs que Amigas, Apples o cualquier otro ordenador es sencillamente por la publicidad y el marketing, por citar algún ejemplo de esto en España hay más PCs, pero en E. Unidos está más extendido el Apple y en Alemania el Amiga. Todo es cuestión de propaganda y expansión.

Y para finalizar añadiré que las palabras de *Luis G.* al decir que el PC fue el primero en traer un disco duro, me dan la razón cuando digo que todo es cosa de marketing, propaganda y expansión, al subdirector quiero decirle que un PC no es ni lento ni aburrido y a *J. Ortiz*; amigo, los PCs Amstrad 1512 y 1640 al igual que los IBM PS no son 100%



compatibles.

Como nota final: Soy programador y si tengo un i386DX es porque el usuario pide programas para PC, pero si yo quisiera un ordenador de verdad, me compraría un Apple.

Y ya sin más, esperando no volver a encontrar más opiniones sobre el tema, se despide,

Z80L

Aventuras conversacionales - ¿Aventuras Gráficas? y La aventura en España.

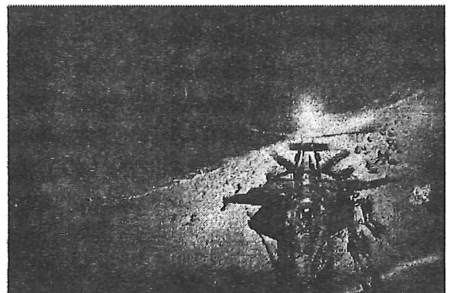
Ante todo quiero saludar a los lectores de esta humilde publicación, y después decir que en este espacio voy a tratar dos temas: ACs vs AGAs y la aventura en la tierra del sol y los toros.

Los refranes reflejan la sabiduría de un pueblo y yo recuerdo uno que dice «CRIA CUERVOS Y TE SACARAN LOS OJOS». Este refrán narra muy brevemente lo que ha pasado con las A. conversacionales y las A. gráfico animadas. Las AGAs se desarrollaron a partir de las ACs y muchos asiduos a las AGAs no parecen saberlo, ya que no dejan de meterse con nuestras amadas conversacionales.

Estos individuos se quejan de los gráficos, tener que teclear, la falta de música, etc., pero lo malo es que se quejan de la aventura en general y no de cierto juego. Y yo me pregunto ¿acaso todas las gráfico animadas son buenas?, no, definitivamente no.

Si las ACs parecen tan frágiles respecto a las AGAs, es porque se han desarrollado en ordenadores de 8 bits, y las AGAs en ordenadores de 16, lo que las concede unos mejores gráficos, sonidos y animaciones al ser la velocidad de proceso y la capacidad de almacenamiento muy grande.

Pero una buena AC tiene cualidades que no poseen «las otras aventuras», como puede ser el misterio y esos toques mágicos que ofrecen sus descripciones, personajes y demás textos.



Como prueba de esto podéis comparar los diálogos que se nos presentan en los dos tipos de aventuras. Mientras que en las ACs son mas completos en información y suelen ser cosa seria, en las AGAs los personajes seudo-imbéciles no paran de decir gilipolleces que en el 75% de las veces no vienen a cuento, y lo peor es que tú puedes escoger entre un número de gilipolleces determinadas para contestar al seudo-imbécil. Además de esto no paran de sucederse situaciones de lo más absurdo. Como decía mi gran maestro A. R. Samudio M. hay que saber distinguir entre lo gracioso y lo absurdo.

Antes de entrar en el segundo tema os diré que si se hiciera una buena conversacional en PC, con sonido digitalizado, gráficos bestiales y animaciones quizás la aventura daría un giro de 180 grados.

En el tema de la aventura en España debo decir que yo no lo veo tan negro como AD, es más, mi visión es totalmente contraria a la suya. Si en España no se comercializan aventuras es sencillamente porque no se hacen, y las que se hacen son tremendamente malas.

Nuestro director dice que ninguna compañía comercializa juegos que no tengan música ni animaciones, y eso me parece fenomenal, no se pueden hacer en 1993 los mismos juegos que se hacían en los 80. Esto es perfectamente comprensible, como dicen Barricada en una de sus canciones «quedar anclado de nada servirá». Lo que hay que hacer es aventuras con animaciones y música simultánea. Mi experiencia en *IMPERIAL SOFTWARE* me demuestra que se puede hacer (nosotros lo hicimos ¡en un Spectrum!).

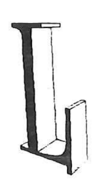
Con esto llego a la conclusión de que si la situación de la aventura en España es negra es sólo porque no se hacen aventuras buenas, sólo por eso.

Por cierto, eso de que «el problema de AD fue estar establecida en España» me sentó muy mal y creo que no se debe echar la culpa a lo que no la tiene.

Volveremos a encontrarnos,

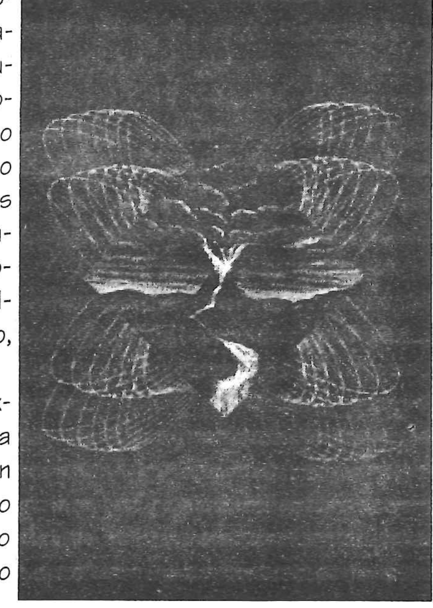
Arellano.

REPASO GENERAL



Lo siento por *Pedro Amador*, del que he recibido una nota en la que se mostraba molesto por el comentario que hice hace un par de números sobre su forma de programar el comando SALIDAS con el PAWS, y además me acusaba de mentir al decir que lo hacía usando un mensaje para cada localidad, lo cual es totalmente cierto en la primera parte de su *JOHNY VAYNA*, y en la segunda hace una mezcla de mensajes y objetos para conseguir un comando SALIDAS sin la Y antes de la última salida, y además metiendo una entrada distinta para cada localidad en la tabla de procesos 2, con el consiguiente derroche de memoria. Que quede claro que no tengo nada contra él, simplemente era un ejemplo para demostrar cómo resuelven este comando la mayoría de los programadores. Espero que no se moleste también si le digo que los efectos de inventario y habla de los personajes están pésimamente realizados, ya que pasan prácticamente desapercibidos al jugador.

Aprovecho para decir que la mayoría de las aventuras de la Bolsa y la Federación son penosas, y no me extraña en absoluto que se vendan tan pocas unidades. Por supuesto, no hago esta afirmación gratuitamente; el caso es que ninguna de ellas se acerca ni por asomo a aventuras clásicas como *JACK THE RIPPER, DRÁ-CULA* o *JABATO*, a excepción de algunas pasables como *ESPEJOS* y alguna otra que no recuerdo. En todas los gráficos son simples, faltos de realismo, estilo, colorido, etc...



Las descripciones y los textos son muy básicos, con poca gracia e inconexos, y además con toques en plan robótico como poner «XXX está aquí.» repetido varias veces en el mismo texto

para indicar varios personajes, lo que da un aspecto supercutre a cualquier aventura. Con todo esto no quiero criticar a nadie en particular, pero es que la situación es desesperante y da auténtica pena. Para hacer un buen juego hay que currar mucho, no basta con hacer cuatro localidades, un par de mensajes que simulen a personajes estúpidos y totalmente irreales y unos dibujitos de parvulario. La solución es fácil, si no sabes hacer gráficos, no los hagas. Prefiero imaginarme una escena bien descrita textualmente que ver unos gráficos bochornosos como el del herrero del *JOHNY VAYNA*, los personajes del *KEOPS* o el Asgard de *LOS VIENTOS DEL WALHALLA*. Si no sabes escribir, la cosa ya es más difícil, pero siempre puedes recurrir a un libro o a otra persona que te ayude. en fin, que con este comentario espero que los pocos programadores de aventuras que quedan se esfuercen un poco más para conseguir buenos resultados, y así no tendremos que estar siempre con los mismos juegos de hace diez años.

Jesús Pedrosa

EN DEFENSA DEL AMIGA

Por lo que leído en la sección LOS NUEVOS AMIGAS, no creo que tengan mucho que envidiar los AMIGAs a los PCs.

Tal vez no pueda disfrutar el juego *X-WING* con mi Amiga 500, pero puedo disfrutar juegos como *BLOODWYCH*, *HEROES OF THE LANCE*, *ELVIRA*, *F-29* con sólo una capacidad de 520 K de memoria.

Cualquier AMIGA es mucho mejor que las porquerías de las consolas, aunque los juegos estuvieran a igual precio.

A muchos socios del penoso PC ya les gustaría disponer del CDROM con 16,5 millones de colores, casi igual que los 17 millones del AMIGA y si vacilo con tanto color es porque puedo y quiero.

Que los usuarios del AMIGA nos pasamos 3 horas jugando a marcianitos, pues sí, reconozco que me puedo pasar 3 horas machacando marcianitos, pero mi AMIGA 500 de 520 K tiene un fabuloso WORKBENCH con el que se puede manejar ventanas y programar en C y BASIC, y no me iréis a decir que los usuarios de PC se lo compraron para programar y así aprovechar su disco duro y sus 256 colores, sino

que se lo compraron para poder jugar al *X-WING*, así que desde este punto de vista también el PC es una consola.

Que le vas a comprar un AMIGA 1200 a tu hermanita, eh *JuanMa*, pues bien, así ella podrá saber lo que es un buen ordenador.

Que conste que no me quiero meter con los usuarios del PC «ese», sólo digo que tanto el AMIGA como el PC son buenos ordenadores y que para gustos se hicieron los colores.

Un Saludo:

Pedro

LA PAJA EN EL OJO AJENO

Hasta cierto punto son divertidas las partidas de ping-pong que se montan algunos. Algunas veces incluso tocan mi vena humorística y me río, pero otras...

El aventurero que hoy lee estas líneas y este fancine ha crecido con un tipo de programa totalmente distinto al de la masa informe. Es por esa razón por la que debía ya saber hablar, escribir y, sobre todo, saber dialogar.

Señores, casi todos hemos sido alguna vez compañeros de viaje en este mismo boletín. Si ha habido separaciones es algo que, hoy por hoy, resulta inevitable, pero... ¿que nos impide coexistir en armonía?, y cuando digo en armonía hasta puede que me refiera a «vibrar como abejitas», si con eso nos ayudamos mutuamente. Lo que no hay que hacer es buscar las cosquillas al gato y mucho menos lapidarlo porque no sea cariñoso con nosotros.



Estoy HARTO de las tonterías sobre la piratería, es mas, me parece una excusa bastante infantil para publicitar aventuras o fancines. Y es que algunos siguen erre que erre: ¿como diablos creen que van a parar el intercambio de programas si ellos mismos lo fomentan con tanta parafernalia?. Lo mas doloroso es que

somos cuatro y mal avenidos. Y una cosa está muy clara, las aventuras conversacionales es un genero minoritario y nunca se podrán vender a gran escala.

Sé de buena tinta que AD no está muerta, como se empecinan en gritar algunos. Esta empresa sigue vivita y coleando. Si en vez de lanzar falsos rumores dedicaran una carta o una llamada telefónica para enterarse de este asunto (o de cualquiera) preguntando a alguna persona bien informada seguro que se ahorrarían palabras y estupideces. Pero claro, es mas fácil soltar la bilis y luego desmentirse con un: ¡no nos tenían informados!. Pues si que son agudos los caballeros. Si todas las casas de software tuvieran que informar a sus usuarios de lo que hacen día tras día esto seria un caos.

Y si AD no esta caput... ¡pasar copias del PAW es totalmente ilegal!. Eso SI es piratería pues no solo se trafica con algo que tiene unos derechos y un copyright, si no que, para colmo de inteligencia, se publica y se anima a la gente que lo hagan, como si fuera lo mas natural del mundo. La cuestión es, siempre, ver la paja en el ojo ajeno. Pero aquí no acaba la cosa: Una empresa, que se autoproclama seria, ofrece el PAW a cualquiera que se lo pida... ¡ostras!, para que después hable quien hable sobre los derechos de autor.

Amigos, ¡dejémonos de tonterías!. Las cosas o se hacen bien o no se hacen. Lo mas importante es aprender de los errores para no caer en ellos mañana, aunque comprendo que para algunos esta frase no tiene ningún sentido... ¡siempre se comportan igual!.

ECB-4-I-129771

PELMAZOS

Quisiera pedir a los pelmazos del «Amiga vs PC» se dedicasen a algo mejor que ponerse verdes entre sí. No creo que el baile de cartas y contestaciones sirva para nada, la verdad.

Fco. Javier Peña Pareja

RESPUESTA DEL DIRECTOR

Tienes toda la razón, y éste CAAD es el último en el que se va a tratar el tema. He recibido bastantes quejas sobre el tema, y lo mejor es cortar por lo sano, por lo que animo a los socios que empiecen a opinar sobre otros temas, dado que no hay material para el CAAD 30.

Juan J. Muñóz Falcó

DISCULPAD LA SANGRE CALIENTE

Hola a todos. Es la primera vez que me dirijo a todos desde esta sección tan «manida», y es que el «*xxx VS yyy*» parecía que nunca se iba a acabar. El caso es que solo ocupo un breve espacio de vuestro tiempo y de nuestro espacio para disculparme por algo que, después de revisarlo con calma, me parece, al igual que a otros muchos, una falta de educación y tacto. Como «*Jefe de Redacción*» debería ser más plural, pero hay que reconocer algo... Yo me gano la vida con los PCs, y eso siempre se notará, sobre todo cuando una operación económica se puede ir a tierra porque un MACquinero se pone de por medio. No os ofendais los MOTOROLIANOS o los INTELIANOS, porque ahora hay que defender también otras CPUs como PowerPC, AMD o CYRIX. Y por si alguno a estas alturas no sabe de qué va esto, os lo aclararé. En el pasado número aparecieron una serie de notas «al pie» de los artículos de OPINIÓN, cortando la concentración de lectores y autores. Todos tenéis razón. No esta bien y prometo que nunca más volverá a pasar. Espero que sepáis disculpar y me borréis de vuestra lista negra para no recibir algún día a Harry con su Magnum para darme un susto. Por cierto, casi lo primero que jugué fue *JABATO* y aún estoy por localizar algo más o menos nuevo que logre el nivel de esta u otras aventuras del mismo estilo o genero



Antonio Fernández Giménez, el Chief de redacteurs .... | ; -)

PETRA AGAIN AND FOREVER?





Por: Ripley

«Cine, cine, cine, cine. Más cine por favor... Que la vida es solo cine... Que la vida es solo cine y los sueños... Cine son.»
Luis Eduardo Aute

Pasan los tiempos y pasan las modas. Atrás quedan los jurásicos, los últimos héroes, las tapaderas y, ¡cosas del celuloide!, vuelven con fuerza los westerns. El publico, ansioso de ver historias con fuerza, con guión, con argumento, ya no se asusta de espectaculares efectos especiales, ni fastuosos decorados, solo quiere pasar un rato agradable a la vez que entretenido viéndose reflejado en una pantalla blanca y evadiéndose de esta etapa de malos tiempos... Porque el cine es evasión y quien diga lo contrario miente como un bellaco.

Pues si señores. En momentos de crisis lo mas rentable son hacer películas baratas y poco imaginativas como remakes y comedias. Ahí tenemos a Tombstone, versión puesta al día de Ok Corral, o La huida, con un dúo explosivo (Baldwin y señora). Comedias histriónicas como Agárralo como puedas 33 1/3



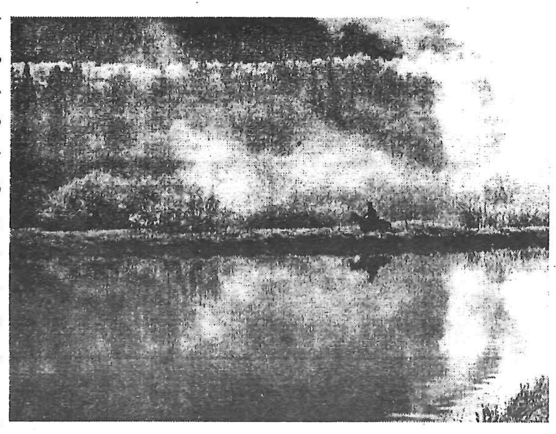


o Una mujer en la liga 2 son claro exponente del «secuelismo agudo» que sufren las productoras.

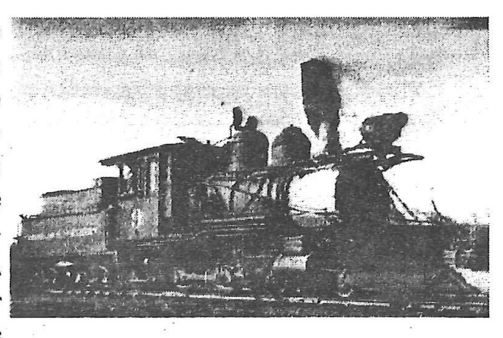
La calidad hay que encontrarla con un microscopio electrónico, es decir, cada vez es un adjetivo menos empleado, sobre todo en lo referente al cine norteamericano. Sin embargo si bajamos un poco nos encontramos con gratas sorpresas venidas de países hispanos. Curiosidades como: El mariachi, Como agua para chocolate, Cronos, Fresa y chocolate, etc. dan fe de que hay que prestar mucha atención al resurgir de sudamérica (en especial a México) y a como se debe hacer un buen filme sin tener millones en mano. Imaginación y voluntad, esas son las palabras mágicas.

Pero Europa no se queda atrás en calidad. Por fin la trilogía Tres colores ha llegado a su fin con Rojo. Estas tres extraordinarias películas son un plato que todo buen amante del cine no debe dejar escapar.

Tombstone, Gerónimo, Wyatt Earp, Maverick, Bad girls... todos son westers que han sido ya estrenados o que les falta muy poco para ello. A los americanos les encanta glorificar su historia de como los valientes cowboys limpiaron todo el oeste de salvajes indios que defendían sus pobres tierras y familias. ¡Es tan tonificante el genocidio que hasta se recrean con el!. Si bueno. No todas las películas son así... también hay otras en las que el sheriff mata a el cuatrero y forajido, pero son las mínimas. No, no me gusta el western por muchas razones.



Veamos Sin miedo a la vida y disfrutemos con el excelente trabajo interpretativo de sus actores. O hagamos algo por el cine español disfrutando con Alegre ma non troppo.



Oscar para Belle Epoque. ¡Genial!. ¿Y ahora puede explicarme alguien lo que decía *Jorge Sanz*?. Durante toda la proyección no logré (y mira que puse interés) entender una frase entera de su dialogo. ¡A ver si se busca un profesor de dicción y le enseña de una vez por todas a m-o-d-u-l-a-r las palabras!.

Me dicen que Todos los hombres son iguales es muy divertida. Pues vale. Me quedo igual. Las comedias de situación no son mi fuerte y mas si salen los actores de siempre, esos que no dejan que las nuevas generaciones irrumpan en el mercado cinematográfico.

¡Adelante los ecologistas!. ¡Todos a ver Liberad a Willy!. Otra historia de amor cuasizoofílico entre una extraña combinación formada por niño-ballena. Si vas a verla llévate una buena provisión de kleenex en el bolsillo. Te harán falta. Con un poco de suerte la ballena se come al niño y nos ahorramos lágrimas innecesarias.

Y quiero mandar un merecido pequeño homenaje a un hombre, un gran director, único motor auténtico del cine fantástico en España. El es *José Piquer Simón*. ¿Que no le conoces?, entonces deja de leer estas líneas porque lo tuyo no es el cine. Películas como Mil gritos tiene la noche, Slugs, La grieta o La mansión Cthulhu nos demuestran que aun queda gente por estos lares a la cual le gusta el fantástico y saben como hacer cine, ya ni bueno ni malo, con pocos medios y con muchas ganas. ¡Personas así nos hacen mas falta!.

¿Saben una cosa?, habrá Alien IV. Si señores, ya está en marcha la cuarta secuela de la saga Alien y, para tan magno (?) acontecimiento, los alienígenas llegan a la Tierra a repartir bofetadas y agarracaras entre los humanos. ¿Funcionara o no funcionara?. Veremos. ¡A mi me gustó Alien 3!.

Vamos al cine. La sensación que te produce una sala es tan especial que... bueno... ¡ID AL CINE PARA DISFRUTARLO!.

Ha informado Ripley, ultima tripulante del Nostromo.

Fin de la transmisión.

DOMÍNIO PÚBLICO

Por: La Redacción



emos recibido unos cuantos programas y ficheros que pueden ser de vuestro agrado. A continuación os los detallo:

GRAFICOS

CLAUDIA1.EXE (739.482): Nueve ficheros .GIF de Claudia Schiffer.

CLAUDIA2.EXE (715.993): Claudita en seis nuevas poses.

CLAUDIA3.EXE (243.027): Y aquí otras tres.

SAMANTHA.EXE (174.512): Los admiradores de Sammy la tenéis aqui nueve veces, todas distintas, claro.

JUEGOS

EMPIRE!.EXE (241.840): Juego de estrategia para la dominación del mundo.

VERMIS.EXE (73.882): LOS MISTERIOS DEL GUSANO, aventura de Boris en formato del emulador Z80. Incluye las dos partes y documentación.

WALHALLA.EXE (130.359): LOS VIENTOS DEL WALHALLA, aventura del Grupo Creators Union, ahora de dominio público. 128 K en formato Z80, más documentación y una introducción.

DEMOS

INCONEXIA (496.404): Demo española, realizada por Iguana.

SHAPE! (109.503): Demo muy especial, dado que funciona en modo texto.



VERSES (530.615): Demo del grupo EMF ganadora del ASM'94. Requiere GUS para escuchar la música.

UTILIDADES

MAPPER20.EXE (359.405): Excelente utilidad para Windows, realizada por Exterminio Software. Permite crear mapas con toda comodidad y sencillez, además de poder exportarlos luego al formato del SINTAC. Probadlo.

QEDIT3.EXE (231.719): Versión 3.0 del conocido editor Qedit. Incluye programa para usarlo con ratón.

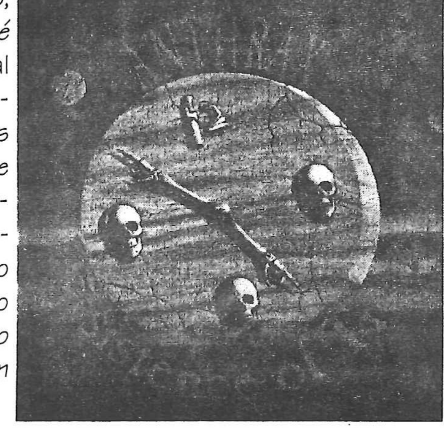
EMULADORES

XTENDER 0.93 (150.591): Emulador de ZX81.
MSX 0.3 (84.659): Emulador de MSX 1.
CPC 0.9b (245.832): Emulador de Amstrad CPC.
CBM 64 S (381.059): Emulador de Commodore 64.

SONIDO

MODS_16.EXE (715.261): 13 ficheros .MOD
MODS_17.EXE (698.927): 6 ficheros .MOD
MODS_18.EXE (710.926): 8 ficheros .MOD

Han colaborado para ofreceros estos programas *Juanga Covas, Pere Villar, José Mª Fuentes, José Luis Cebrián, Pablo José Barneo* y *Julio Bayona*, que al respecto de un posible escándalo entre las socias por los GIFs de Claudita (se nota que prefiero a Cindy Crawford, ¿verdad?) ha manifestado que mandará una foto suya de cuerpo entero a toda socia que así lo desee, y según sus palabras «*no tiene nada que envidiar a Tom Cruise*».





EL JdR A EXAMEN... OTRA VEZ

Por: Melitón Rodriguez, el de la 117

Bienvenidos de nuevo a esta sección.

¡Ey!, sí, tú no te vayas...

¡Vaya!. Desde que ese par de majaras, asesinó a sangre fría a aquel pobre hombre, conseguir que alguien se interese por esto del Rol es aún más complicado que nunca. Me temo que la gente que no sabe de que va todo esto cree que esto es algo **MACABRO, TENEBROSO Y SANGRIENTO**



Vamos, casi como si de una secta se tratara. Es lamentable. Esperemos que se restablezca la cordura, y que los estamentos públicos (único sustento de multitud de asociaciones de Rol, abastecidas en exclusiva por las subvenciones) no hagan caso de las tonterías que andan diciendo por ahí una panda de periodistas que no han participado en una partida de Rol en su vida, y un par de psicólogos que no tienen nada mejor que criticar. Quisiera dedicar buena parte de este artículo a defender el juego de rol como algo excelente y positivo.

Ante todo hay que dejar bien claro que:

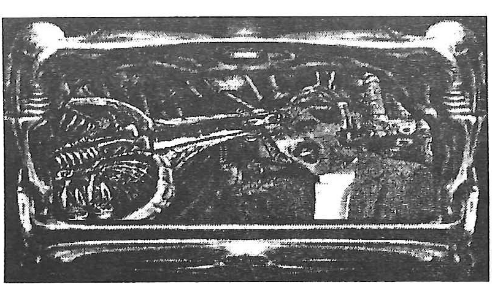
LO SUCEDIDO EN MADRID ES UN HECHO AISLADO Y QUE, EN EL DESGRACIADO SUCE-



SO, EL ROL HA INTERVENIDO DE MANERA CIRCUNSTANCIAL. LA MUERTE RECAE SOBRE UNOS INDIVIDUOS RACISTAS Y PSICOPATAS, NO SOBRE LA IDEA DEL JUEGO DE ROL.

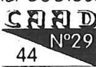


También hay que dejar claro que no existe ningún juego de Rol en el mercado llamado 'Razas'; se trata de un invento racista de una mente calenturienta y cruel que convirtió el más grave de los cánceres de la sociedad la intolerancia en inspiración para un estúpido juego sangriento; que terminó en más sangre, por la intervención dramática del alcohol, lo que ya de por sí nos muestra el bodrio insoportable que tenían que ser tanto el juego como el master. Cuando necesitas el alcohol para divertirte, no estás jugando bien al Rol y en general no estás jugando bien en tu vida.



No sólo es que las partidas normales de un juego de Rol se desarrollen única y exclusivamente en la imaginación de los jugadores, que la materia con la que se hacen sean las palabras y unos pocos dados, y jamás algo como unos cuchillos, ni la sangre; es que en general el Rol sirve para desarrollar la cooperación, la tolerancia y un buen montón de las buenas cualidades que necesita esta sociedad. ¿Y cómo es esto?

En general las partidas de un juego de Rol consisten en: la liberación de una princesa presa, impedir la guerra civil en un reino (a punto de estallar por culpa de las maquinaciones de los 'malvados'), liberar a un pueblo de un tirano, o de un vampiro, o de un mago enloquecido y malvado, impedir la destrucción del mundo, detener a unos ladrones, recuperar un objeto sagrado para algún pueblo... ¿No es el tipo de cosas que la gente 'heroica' debería hacer? ¿No son acciones 'deseables' por la sociedad?



Pero además desde que estoy jugando a los juegos de rol he conocido a mucha gente interesante. Gente a la que no habría conocido de ninguna otra forma. Gente que ahora son buenos amigos. He hecho partidas con gente de toda clase y condición: gente con dinero, de clase media, pobres, parados, gente con problemas, tímidos y extrovertidos, gordos, flacos, altos y pequeñajos, niños quinceañeros, veinteañeros y 'viejales que rondaban los treinta' rubios, morenos, gitanos, andaluces, madrileños, gallegos, catalanes... ¡Y todos estaban sentados juntos, en la misma mesa, colaborando unos con otros durante más de cuatro horas para conseguir resolver la misión! ¿Puede haber una mejor forma para fomentar la mezcla de clases y razas, para acrecentar el 'mestizaje' social? Todo esto sin hablar de las jornadas por las que gente desde León viaja hasta Cádiz y se conoce, intercambia direcciones, inicia amistades... ni de las cartas que se cruzan de un club a otro, de un jugador a otro, intercambios de material, comentarios de partidas...

En definitiva, una enorme cantidad de actividad, un montón de tiempo en el que la 'gente joven' no sólo está 'creando historias' (imaginación), pasándoselo de miedo a la vez (diversión) con gente a la que a lo mejor ni conocía de antes (integración); sino en el que además no está emborrachándose, ni vapuleando a inmigrantes en las calles.

No sé cuándo saldrá este artículo, espero que no demasiado tarde. Por mi parte creo que la mejor manera para combatir esta ola de ataques indiscriminados hacia el Rol, es explicar en qué consiste realmente, y a eso voy a dedicar los próximos artículos de esta sección.

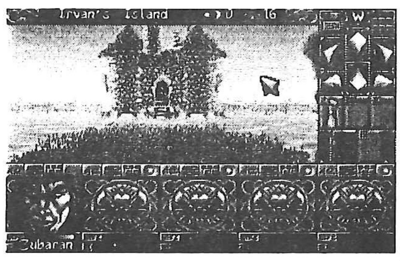


Si no me creéis, buscad un buen master y jugad una partida. Y si creéis aún así lo que dicen los periódicos, escribir en la sección de OPINION; prometo contestar a todas las que se viertan en contra de manera constructiva y razonada.

PREGUNTAS PENDIENTES DE RESPUESTA

Por: La Redacción

No podíamos despedir esta suscripción sin dejaros un buen surtido de preguntas sin respuesta... hasta ahora, dado que vuestro bravo ingenio aventurero se pondrá a trabajar en ellas rápidamente y las respuestas lloverán cual gota fría levantina... ¿a que sí?



Jesús Alcalá Merino

1- ISHAR: En Zondoria me quitan vidas y estoy bloqueado en el templo de Valatar. No puedo avanzar a ninguna otra provincia.

2- TEMPLOS SAGRADOS 1ª parte: Estoy bloquedo en los túneles tras matar al jaguar.

Juan Gabriel Covas Egea

1- TEMPLOS SAGRADOS 2ª parte: Tengo la plomada, la escalera, el cuchillo, el ídolo de basalto, la caracola, el cazo con poción, las raíces, las cañas, el cristal de la botella, la soga y la pala. ¿Hay que hacer algo en la habitación de los nichos del palacete? ¿Cómo puedo pasar al Oeste en «Ruinas Oeste»? ¿Dónde está el ídolo de barro? ¿Hay forma de pasarse el derrumbe del pasadizo de la colina de las abejas?

Alvaro Pardilla

1- EL ENIGMA DE ACEPS: No consigo salir de la localidad 21 del mapa del CAAD 15. He probado con la cuerda pero no funciona. También



he probado a atarla al hierro torcido de la misma localidad, pero no puedo nada más que examinarla. El segundo problema se halla en la localidad de la pasarela (19). He probado a saltar rápidamente y con no más de tres objetos, y funciona a la ida, pero a la vuelta la pasarela se derrumba a mi paso. Necesito instrucciones exactas en ambos casos.

Alberto Tejedor

1- DRACULA: He quemado la puerta de la cripta y he bajado, pero no tengo claro lo que he de hacer y el conde siempre termina hincándomelos.

2- SPIDERMAN: ¿Cómo se consigue la última gema que aparece en el bassement? A mí no me aparece. ¿Cómo hago funcionar el programa de ordenador?

Joaquín Benítez

1- TEMPLOS SAGRADOS 1ª parte: Necesito pistas para resolver la plazoleta. Quizá un mapa detallado...

Pablo Vinuesa

1- HERESVILLE: ¿Cómo se consiguen las llaves del camión? ¿Cómo se abre la trampilla del salón? ¿Cómo se calma a Bárbara? ¿Para qué sirven la esponja, la lata, la fotografía y los interruptores de la escalera?

2- CIRCUS: ¿Cómo se enciende la luz del circo? ¿Para qué sirven la starting handle, penknife y petrol can?

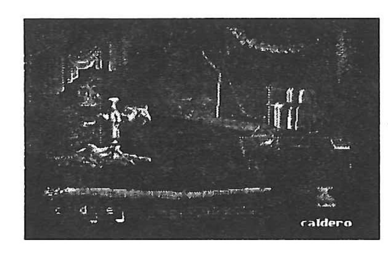
3- HOBBIT: ¿Para qué sirve la golden key?

4- EXCESSUS: ¿Cómo se usa el silbato? ¿Para qué sirve el gato? ¿Cómo se abre la puerta de la calle?

Enrique García Elegido

1- TEMPLOS SAGRADOS 2ª parte: ¿Cómo se despierta la oveja? Tengo el ídolo de barro, la pala, la oveja dormida, las raíces, la escalera, el fondo de la botella y algo más, pero no sé por dónde seguir... ¿Cómo se abre el abismo de la fachada de los grabados marinos?





Vicente Sierra Diego

1- LOOM: No consigo pasar del tifón. Sé que hay que conseguir experiencia, pero no sé cómo.

Lydia de la Fuente

1- EL EXAMEN: Subo al árbol del parque y cojo los alicates, pero cuando quiero bajar siempre me mato. ¿Cómo puedo bajar con los alicates sin matarme? ¿Qué hago con la revista Microhobby?

José Mª Roca Mena

1- EL CRUZADO: ¿Cual es la misión que debo cumplir? ¿Cómo empezar?

J. Daniel Carbonell

1- MEMORIAS DE UN HOBBIT: Cuando los guardianes de la frontera están durmiendo, los examino y veo que poseen diversas cosas. ¿Hay alguna forma de quitárselas?

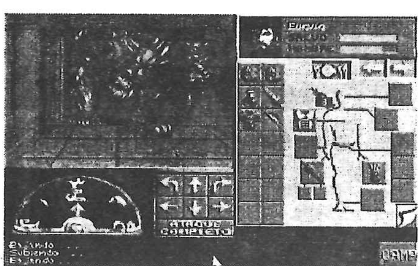
2- ESPEJOS: Laura siempre te mata si vas a su habitación. ¿Hace falta llevar el vino? Y si es así, ¿dónde está? Creo que hay que jugar a dados o cartas con el guardián ¿qué objetos necesito y dónde están? ¿Cómo abro la puerta del primer piso?

Karmele Garay

1- LOS ELFOS DE MAROLAND: No consigo pasar el río de fuego. Tengo los polvos mágicos, la esmeralda, la cuerda, el pergamino, la moneda de Mithril, la antorcha encendida, y un cubo lleno de agua. ¿Qué hago? Latro de Sail me dice que si estoy en apuros no dude en llamarle. Lo he intentado, pero tampoco he conseguido que acuda en mi ayuda.

Otro sin nombre...

1- EXCESSUS: ¿Cual es el objetivo? Encuentro los objetos que hay en el armario, desván y mesa. ¿Qué es lo siguiente que tengo que hacer? ¿Cómo te puede seguir Moses? ¿Cómo se usa la ouija? ¿Para qué sirve el cristalito del espejo roto?



Julio Bayona Beriso

1- EYE OF THE BEHOLDER II: Estoy en el 4°, 5° ó 6° nivel, no lo sé bien. Llego a una habitación llena de trampillas circulares y cada vez que das un paso pisas una. Una placa dice que tienes que dejar objetos tras de tí. Me imagino que habrá que poner un objeto en cada trampilla para que se mantengan bajadas y así se abra una puerta que tengo al frente. No obstante, hago esto y no pasa nada, ¿sabéis lo que tengo que hacer?

Antonio Vicente Polo

1- CAPTAIN BLOOD: Estoy totalmente atascado. No consigo ni hablar con el primer alienígena.

Antonio Muñoz Guisado

1- FUTURE WARS: Estoy prisionero de los Crughon en una celda en la que hay una rejilla que puede ser quitada con una moneda o con una llave. Esto es lo que hago, pero ya no sé seguir. Los objetos que llevo son «lanza, llave, moneda, pistola, cápsula de gas y documentos». ¿Qué debo hacer para salir? ¿Me he dejado algún objeto por ahí? ¿Dónde?

Miguel Martínez Ripoll

1- CARVALHO (texto): ¿Cómo se ve dentro de la casucha? La novia de Charoen siempre dice que se lo ha contado todo a la policía, ¿eso es todo? ¿Cómo se alquila la barca?

2- GREMLINS: ¿Qué hay que hacer con la excavadora? ¿Qué hay que hacer y coger en la taberna?

3- FANTASIA DIAMOND: ¿Para qué sirve el pez que pesco con la caña del gnomo? ¿Se puede cruzar el río? ¿Cómo?





A. Valero Fernández

1- DRACULA 1ª parte: ¿Qué he de hacer para librarme del perrazo que me ataca de noche?

Alberto R. Cuesta

1- LA CAVERNA DEL DRAGON DE BRONCE: ¿Qué se puede hacer en el pueblo aparte de conseguir el anillo?

José Miguel Agudiez

1- CHICHEN ITZA: ¿Qué debo hacer con la rosa y los fermentos de maíz y belché? ¿Cómo puedo abrir la bancada del juego de pelota? ¿Cómo puedo y dónde el objeto afilado que se menciona en el sueño después de comer el botón de mezcal?

Marcos Alvarez Patiño

1- KHURDIAN: He logrado llegar hasta el puente pero no puedo pasar, MUT y el BOTONES no me hacen p.t. caso, he rasgado el tapiz pero no vale para nada. ¿Para que vale la gallina-pollo-hueso?

Luis Guillermo del Corral

1- MEMORIAS DE UN HOBBIT 2ª parte: ¿Qué hago con el huevo de cristal y el cesto grande?

Juan Fuster Sancho

1- DON QUIJOTE 2ª parte: ¿Dónde está la llave de la puerta que está cerca de la barbería? ¿Dónde están la sal y el aceite? ¿Para qué sirve la bacía del barbero?

Francisco Vázquez Valera

1- LEGEND OF KYRANDIA: ¿Qué objeto tengo que darle al fauno que vive en el árbol para que me dé el cáliz, y cómo puedo conseguir este objeto?

Cristóbal González

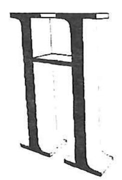
1- HERESVILLE: ¿Cómo poder clavar el tablón en la puerta? ¿Cómo abrir la trampilla?



PROGRAMACIÓN

TÉCNICAS AVANZADAS DE PROGRAMACIÓN DE AVENTURAS EN EL SISTEMA SINTAG G2

Por: Javier San José



Hace algún tiempo traté en esta sección el tema de los contenedores y propuse una rutina para el SINTAC que realizaba la acción de METER algo EN un contenedor.

Recuerdo que se usaba la bandera de usuario 0 para indicar si el objeto era o no contenedor, así:

```
@5 SACO _ 1 X000000000000000
un viejo saco
```

sería la definición de un objeto «*contenedor*». El proceso que hacía todo esto era el siguiente:

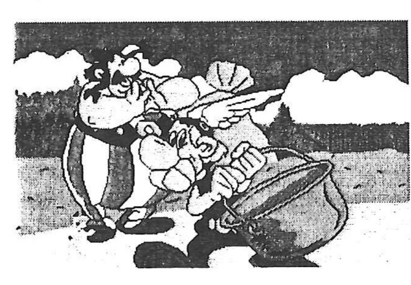
```
\PRO 10
; METER objeto EN contenedor.
; Este proceso introduce el objeto cuyo nombre y
  adjetivo
; son los primeros de la frase (variables 3 y 4) en el
; objeto cuyo nombre y adjetivo van en segundo lugar en
; la frase tecleada (variables 5 y 6), si este último
; es un contenedor. La localidad usada para "contener"
; los objetos es la de igual número que la del objeto
; contenedor así que esta debe quedar libre.
; VARIABLES USADAS: 253, 254 y 255
; SALIDA: si el objeto se pudo colocar en el
; contenedor se ejecutará el siguiente condacto al
; PROCESS de llamada, si no se saltará a la siguiente
; si no es contenedor salimos
_   _ HASNAT     0
      LET   3    [254]
      LET   4    [255]
      WHATO
      MESSAGE    "No puedes meter _ ahí."
      NOTDONE
```



```
; si es contenedor recuperamos las variables 3 y 4
_ _  LET  3    [254]
     LET  4    [255]
     WHATO

; si tiene el objeto lo metemos en el contenedor
_ _  CARRIED [8]
     PUTO [253]
     MESSAGE   "Metes _."
     DONE

  ; si no tiene el objeto, avisamos
_ _  MESSAGE   "No tienes eso."
     NOTDONE
\END
```

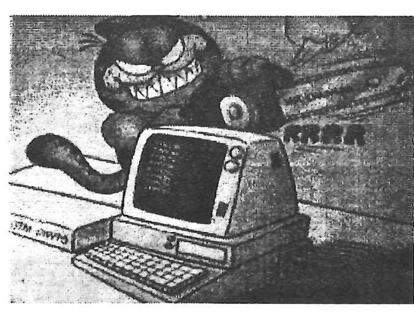


El proceso ha sido ligeramente modificado para que avise con un mensaje si no se lleve el objeto que se pretende meter en el contenedor.

El siguiente proceso es complementario al anterior. Es decir, permite SACAR algo DE un contenedor.

```
\PRO 11
; SACAR objeto DE contenedor.
; Este proceso saca el objeto cuyo nombre y adjetivo
; son los primeros de la frase (variables 3 y 4) del
; objeto cuyo nombre y adjetivo van en segundo lugar en
; la frase tecleada (variables 5 y 6), si este último
; es un contenedor.
; VARIABLES USADAS: 253, 254 y 255
; SALIDA: si el objeto se pudo sacar del contenedor se
; ejecutará el siguiente condacto al PROCESS de llamada,
; si no se saltará a la siguiente entrada
; guardamos las variables 3 y 4
_ _  LET  254  [3]
     LET  255  [4]
; copiamos nombre2 y adjetivo2 en variables 3 y 4 para
; usar WHATO
_ _  LET  3    [5]
     LET  4    [6]
; con WHATO cogemos el número del objeto contenedor y
```

```
; lo guardamos para usarlo posteriormente
_ _ WHATO
  LET  253  [8]
; si no es contenedor salimos
_ _ HASNAT    0
    LET  3    [254]
    LET  4    [255]
    WHATO
    MESSAGE   "No puedes sacar _ de ahí."
    NOTDONE
; si es contenedor recuperamos las variables 3 y 4
_ _ LET  3    [254]
    LET  4    [255]
    WHATO
  ; si el objeto está en el contenedor lo sacamos
_  _ISAT [8]  [253]
    PUTO 254
    MESSAGE   "Sacas _."
    DONE
; si el objeto no está en el contenedor, avisamos
_ _ MESSAGE   "Eso no está ahí."
    NOTDONE
\END
```



Este proceso es similar al anterior; de hecho la primera parte es idéntica. Antes de sacar el objeto del contenedor se comprueba si este está dentro del contenedor, si está lo sacamos y si no se imprime un mensaje de aviso.

Para usar estos procesos se colocarían en el Proceso 4 (tabla de respuestas) las siguientes entradas:

```
METER_  PROCESS 10
    DONE
METER_  DONE ; esto se ejecuta si no pudo
  ; meter el objeto
SACAR_  PROCESS 11
  DONE
SACAR_  DONE ; esto se ejecuta si no pudo
  ; sacar el objeto
```

NÚMEROS ATRASADOS

Por: La Redacción

En este apartado os explico el modo de solicitar números atrasados del CAAD, incluyendo una jugosa oferta para los nuevos suscriptores. Os recuerdo que los fanzines no pueden pedirse por separado, tan sólo suscripciones completas. Las antiguas suscripciones tenían tres números, y las actuales cuatro. Al final del artículo tenéis una relación completa de los números aparecidos, la suscripción a que pertenecen y su importe.

Si deseas alguna de las suscripciones, o todas, debes seguir el mismo proceso que para suscribirte de nuevo, es decir, mandarnos un giro postal o un talón al portador en una carta por el valor de la o las suscripciones que desees. Si quieres tener la colección completa del *CAAD* no debes dejar pasar esta oportunidad.

OFERTA ESPECIAL PARA NUEVOS SUSCRIPTORES

Es ya habitual tener preparada para los nuevos suscriptores una muy jugosa oferta para conseguir todos los números atrasados, con un gran descuento. El nuevo socio que pida las ocho suscripciones a la vez, en lugar de las 11.500 pesetas originales o las 8.500 actuales, tan sólo le costarán 7.000 pesetas las ocho! ¡Si, si, has leído bien, los 32 fanzines, toda la historia del *CAAD*, por 7.000 pesetas!



OFERTA ESPECIAL PARA EL RESTO DE SOCIOS

Puesto que todos los estamentos de la sociedad se quejan de la crisis, nosotros no vamos a ser menos... pero os lo vamos a poner fácil, para llevar la contraria. A partir de ahora, las suscripciones de 1000 pesetas quedan rebajadas a 750 pesetas, y las de 1.500 a 1.000 pesetas, excepto la anterior a la actual, que se mantiene en 1.500. Aquí tenéis la tabla de la que se habló al principio del artículo:

SUSCRIPCIÓN	PRECIO	NÚMEROS QUE COMPRENDE
PRIMERA	750 ptas.	0-1-2
SEGUNDA	750 ptas.	3-4-5
TERCERA	750 ptas.	6-7-8
CUARTA	750 ptas.	9-10-11
QUINTA	1.000 ptas.	12-13-14+Extra 1
SEXTA	1.000 ptas.	15-16-17+Extra 2
SEPTIMA	1.000 ptas.	18-19-20+Extra 3
OCTAVA	1.000 ptas.	21-22-23+Extra 4
NOVENA	1.500 ptas.	24-25-26+Extra 5

PRECIO ORIGINAL DE LAS 9 SUSCRIPCIONES:	11.500.-
PRECIO REDUCIDO DE LAS 9 SUSCRIPCIONES:	8.500.-
PRECIO OFERTA AL PEDIRLAS TODAS JUNTAS:	7.000.-

AVISO: Dado que se realiza un número limitado de fanzines, al servirlos a los socios y a quienes los piden con posterioridad llega un momento en que se acaban los realizados por imprenta. Para que un socio no se quede sin saber cómo era cada número del *CAAD*, se realizan fotocopias de calidad de los números agotados, por lo que es posible que al realizar un pedido, la única forma de servirlo sea ésta.

Los siete primeros números del *CAAD* pertenecen a la primera época, en la que todavía no se realizaban por imprenta, por lo que siempre serán servidos en fotocopias. Actualmente quedan ejemplares originales de los números 12, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, Extra 2, Extra 3, Extra 4 y Extra 5.

sPCtrum

Por: La Redacción



La buena y vieja sección de aventuras de Spectrum en formato emulador vuelve por sus fueros. Como siempre, aquí tenéis una extensa lista de aventuras de entre las que podéis escoger las que queráis.

Para calcular los discos necesarios, calculad al menos un tamaño de 40 K por aventura. Suelen ser menos, al usarse el Z80, que comprime la aventura, pero más vale que sobre disco a quedarse sin alguna de las pedidas. Los discos de PC que mandéis pueden ser de cualquier formato.

Os recuerdo el procedimiento para conseguir aventuras en ésta sección: Primero hacéis una lista con las que deseáis, calculáis los discos necesarios para copiarlas, y los mandáis al CAAD, dado que por ahora IMD se retira de esta sección. No olvidéis incluír 100 pesetas en sellos por cada disco.



Recibiréis las aventuras en casa lo antes posible, en un sobre acolchado o junto al CAAD. Os recuerdo de nuevo que los discos con los pedidos deben ser dirigidos al CAAD. Y ahora ya os dejo ya que repaséis la lista...

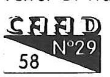
LISTADO DE AVENTURAS EN FORMATO DEL EMULADOR

ORIGEN INGLÉS

NOMBRE	CASA	FICHERO	AÑO
Adventure Quest	Level 9 Computing	AQUEST	
Adventure Quest (texto)	Level 9 Computing	AQUESTT	
Adventureland	Adventure International	ADLAND	
After Shock		A-SHOCK	
Ashkeron	Mirrorsoft	ASHKERON	85
Aural Quest	Star Dreams	AURAL	
Bard's Tale		BARDTALE	
Behind Closed Doors	Zenobi Software	BEHIND	
Book Of Death		BDEAD?	
Bored Of The Rings (I II)	Delta 4	BORED?	
Buckaroo Banzai	Adventure International	BUCKAROO	
Byte	C.C.S. Ltd	BYTE	83
Castle Blackstar	CDS Microsystems	BLACKSTA	84
Castle Colditz	K-Tel	COLDITZ	83
Chaos	Games Workshop	CHAOS	85
Circus	Mysterious Adventures	CIRCUS	83
Cloud 99	Marlin Games	CLOUD99	
Colossal Adventure	Level 9 Computing	COLOSSAL	
Colossal Adventure (texto)	Level 9 Computing	COLOSALX	
Course Of Ther Seven Faces	Artic Computing	FACES	
Crisis At Christmas (White Door)		WHITE	
Dictator	DKTronics	DICTATOR	83
Doc The Destroyer	Melbourne House	DOCTHEDE	
Dodgy Geezers I	Melbourne House	GEEZERS1	86
Dracula	C.R.L.	DRACULA?	
Dragonsbane	Quicksilva	D-BANE	
Dungeon Adventure	Level 9 Computing	DUNGEON	
Dungeon Adventure (texto)	Level 9 Computing	DUNGEONT	
Erik The Viking	Level 9 Computing	ERIK	
Escape From Pulsar 7	Mysterious Adventure	PULSAR7	83
Espionage Island (Adventure D)		ESPIONA	
Excalibur		XCALIBUR	
Fuckerman		FUCKER	
Grange Hill	Argus Press Software	GRANGE	87
Hampstead	HAMPSTEA		
Hogdome	HOGDOME		
Inca Curse (Adventure B)	Mirrorsoft	INCACURS	
Jack The Ripper	C.R.L.	RIPPER?	
Kayleth	Adventure Soft	KAYLETH	
Knight Orc I	Level 9 Computing	KORC?	87
Knightmare	Activision	KMARE	87



Kwah?	Melbourne House	KWAH	
Lancelot	Level 9 Computing	LANCELO?	88
Lord Of The Rings	Melbourne House	LORD?	
Lord Of The Rings (basica)	Melbourne House	LORD	
Lords Of Midnight	Beyond Software	MIDNIGHT	
Mafia Contract II	Neil Smyth	MAFIA2	86
Malice In Blunderland	Spectrum Computing	MALICE	85
Mindfighter	Abstract Concepts	MFIGHTER	88
Mysterious Adventure 8	Mysterious Adventure	MA8	83
Mordon's Quest	Melbourne House	MORDON1	
Moron	Atlantis Software	MORON	86
Mountains Of Ket I	Incentive Software	KET1	83
Murder At The Manor		M-MANOR	
Operation Nightingale	Softly Softly	NIGHTIN	85
Perseus And Andromeda	Mysterious Adventure	PERSEUS	
Philosopher's Stone	RAMJAM Corporation	PSTONE	
Pirate Adventure	Adventure International	PIRATE	
Play It Again, Sam		PLAYIT	
Poltergeist	Firebird	POLTER	86
Quetzalcoatl	Virgin Games	QUETZAL	84
Rebel Planet	Adventuresoft	REBELPLA	86
Red Door		REDDOOR	
Red Moon	Level 9 Computing	REDMOON	85
Return To Eden	Level 9 Computing	EDEN	84
Return To Ithaca	Odisseus	ITHACA	85
Rifts Of Time	Dave Walls	RIFTS	84
Robin Of Sherlock	Delta 4	ROBIN?	
Robin Of Sherwood	Adventure International	SHERWOOD	
Seas Of Blood	Jackson-Livingstone	BLOOD	
Secret Mission	Adventure International	S-MISION	
Secret Of ST. Bride's	ST. Bride's School	STBRIDE	85
Shadows Of Mordor	Melbourne House	SHADOWS	
Shadows Of Mordor - Pictures	Melbourne House	SMPIC?	
Sherlock Holmes		HOLMES	
Slaine	Martech Games	SLAINE	87
Snow Ball	Level 9 Computing	SNOWBALL	83
Soho Sex Quest	Albert Malan	SOHOSEX	83
Sorcerer Of Claymorgue Castle	Adventure International	SORCERER	
Soul Of Darkon	Bug Byte	DARKON	
Spider-Man	Adventure International	SPIDER	85
Strange Oddissey	Adventure International	ODISEY	
Temple of Terror	Jackson - Livingstone	TEMPLEGR	86
Temple of Terror (texto)	Jackson - Livingstone	TEMPLETX	86
Ten Little Indians	Mysterious Adventure	10INDIAN	83
Terraform Mission	Pelagon Software	TERAFORM	
Terror Of Trantos	RAMJAM Software	TRANTOSS	86



The Adventures Of Robin Hood	Artic Computing	R-HOOD	85
The Big Sleaze (1 y 2)	Piranha	SLEAZE?	87
The Boggit I	C.R.L./Delta 4	BOGGIT?	86
The Castle	Bug-Byte Sotware	CASTLE	83
The Golden Baton	Mysterious Adventure	G-BATON	
The Green Door		GREEN	
The Helm	Firebird	HELM	86
The Hobbit	Melbourne House	HOBBIT	
The Hollow		HOLLOW	
The Hollow (texto)		HOLLOWT	
The House On Damned Hill	Century City Software	DAMHILL	84
The Human Torch And The Thing	Adventure International	4FANTAST	85
The Increible Hulk	Adventure International	HULK	84
The Jewels Of Babylon	Interceptor software	BABYLON	
The Last Will And Testament		TESTAMEN	84
The Legend Of Apache Gold		APACHE	
The Lost City	Martin Page	LOSTCITY	89
The Necris Dome	Code Masters	NECRIS	
The Necronomycon		NECRONOM	
The Never-Ending Story I	Ocean	STORY?	
The Planet Of Death	Artic Computing	P-DEATH	
The Realm Of Darness		REALM	
The Secret Diary Of Adrian Mole	Level 9 Computing	ADRIAN?	
The Seven Parchments Of Kandos	Martin Page	KANDOS	89
The Way Of Exploding Tits		TITS	
The Witch's Cauldron		WITCHSCA	
Tower Of Despair	Games Workshop	DESPAIR?	84
Urban Upstart	Richard Shepherd	URBAN	
Valkyrie 17	RAMJAM Corporation	VALKYRIE	84
Velnor's Lair	Quicksilva	VELNOR	83
Voodoo Castle	Adventure International	VOODOO	
Waxworks	Mysterious Adventure	WAXWORKS	83
Winter Wonderland	Incentive Software	WINTER	
Worm In Paradise	Level 9 Computing	PARADISE	
Zone Zero	Compass Software	ZONEZERO	

ORIGEN ESPAÑOL

NOMBRE	CASA	FICHERO	AÑO
Abracadabra (1 y 2)	Odisea Software	CADABRA?	88
Alicia en País de las Maravillas	Danisoft	ALICIA	
Aventura		AVENTURA	89
Cobra's Arc	Dinamic	COBRAARC	86
Como la Vida Misma (o parecido)	Burga's Adventure	PARECIDO	90
D-37	Beja Soft	D-37	
Diatmar	Santiago Márquez	DIATMAR	89
Don Juan Tenorio	Fco. Javier Rodríguez	DONJUAN	89
Don Quijote (1 y 2)	Dinamic	QUIJOTE?	87



Don Quijote de la Mancha	Aventuras Level 10	QUIXOTE	89
El Cruzado	Nuevo Software Español	CRUZADO	87
El Espacio Maligno (1 y 2)	Daniel Pérez Espinosa	MALIGNO?	89
El Gato con Botas	Nacho González Cutre	GATO	89
El Umbral	Jaime C. Urbicain	UMBRAL	88
El Viejo Archivero	Aventuras Level 10	ARCHIVER	89
Engendro		ENGENDRO	89
Estación Acuario	Luis Sánchez Palacios	ACUARIO	92
Excessus	Wazertown Works	EXCESSUS	90
Galen	Mandrágora Software	GALEN	89
Gremlins	Adventure International	GREMLINS	86
Gwain the Haffling	Panic	HAFFLING	90
Hampa 1930	J. Izquierdo / L. Calvo	HAMPA	89
Heresville	Wazertown Works	HERESVIL	90
Jekyll vs Hyde	Morbosoft	JEKVSHYD	89
Juanito en Busca de su Baloncito	3PSoft	JUANITO	89
Kilburn Encounter	SCP Hackers	KILBURN	89
La Aventura Espacial (1 y 2)	Aventuras A.D.	SPACIAL?	90
La Aventura Original (1 y 2)	Aventuras A.D.	AO?	89
La Caverna Del Dragón De Bronce	Danisoft	CAVERNAD	
La Caverna Infernal	Digital Launch	CAVERNAI	88
La Corona	Pedro Amador López	CORONA	88
La Destrucción de América	Conrado Bádenas	AMERICA	89
La Diosa De Cozumel (1 y 2)	Aventuras A.D.	COZUMEL?	90
La Gruta Del Oraculo		ORACULO?	90
La Guerra De Las Vajillas (1 y 2)	Aventuras A.D.	VAJILLA?	88
La Maldición de Aros	Carlos Moreno-P.A.C.	AROS	91
La Maldición De Los MacLeod	Danisoft	MCLEOD	90
La Venganza de Rufo	Quasimodo Soft	RUFO	89
Las Minas Perdidas	AM Soft	LASMINAS	89
Legend (1 a 5)	Phantasy	LEGEND?	91
Los Elfos de Maroland	Kame Soft	MAROLAND	
Los Misterios del Gusano (1 y 2)	Videofex	VERMIS-?	93
Los Pájaros De Bangkok II	Dinamic - AD	CARVALO2	88
MegaCorp (1 y 2)	Dinamic	M-CORP?	87
Mundo Fantástico	DT Soft	MUNDOFAN	89
Odisea (1 y 2)	Juana Pueblo Soft	ODISEA?	90
Olimpo en Guerra		OLIMPO	89
Pirámide	Vacaloca / Lolo Soft	PIRAMIDE	89
Post Mortem	Iber Soft	MORTEM	87
Sir Sigfrid	A.D.	SIGFRID	86
Supervivencia (El Firfurcio)	Aventuras A.D.	FIRFURCI	88
Wamwort	David Calandra Reula	WAMWORT	89
Yenght	Dinamic	YENGHT	84
Zombi	Ubi Soft	ZOMBI	
¿...?	Juana Pueblo Soft	¿—	92



LOS MEJORES

Por: La Redacción

Me permito recordaros por enésima vez que si no votáis a esta sección, las listas permanecen invariables... obvio, ¿no? A ver si os animáis a escribir con la clasificación que os gusta al menos una vez por *CAAD*, o tendré que mandaros a casa una ampolla con cierto líquido verde fluorescente que me han dicho obra milagros por vía intravenosa...

Pos.	Aventura Conversacional	Permanencia	Tendencia
1ª	***La Aventura Original***	4	⇔
2ª	***Cozumel***	3	⇔
3ª	***Chichén Itzá***	3	⇗
4ª	***Espejos***	4	⇘
5ª	***The Hobbit***	4	⇗
6ª	***Jabato***	2	⇗
7ª	***Templos Sagrados***	2	⇘
8ª	***Memorias de un Hobbit***	3	⇗
9ª	***Ke Rulen los Petas***	2	⇘
10ª	***Los Pájaros de Bangkok***	1	⇗

Debemos destacar que tenéis gusto por las clásicas, dado que todas las CONVERSACIONALES que Aventuras AD publicó comercialmente están en esta lista, así como los aún anteriores *QUIJOTE* y *PAJAROS DE BANGKOK*. A ver si miráis más de lo nuevo, que empieza a haber, y bueno.

Respecto al movimiento, *ORIGINAL* y *COZUMEL* no se mueven de la cabeza. *ESPEJOS* pierde un puesto, que ocupa *CHICHEN ITZA* tras una remontada de dos lugares. También sube *THE HOBBIT*, aunque sólo un puesto. Se reincorpora con fuerza *JABATO*, directamente al sexto lugar. ***TEMPLOS*** se desploma; pierde tres puestos, caso contrario a *MEMORIAS DE UN HOBBIT*, que sube dos. *KE RULEN LOS PETAS* pierde otro puesto, y entra por primera vez en la lista, aunque por los pelos, *LOS PAJAROS DE BANGKOK*.

FEED BACK

Por: La Redacción

Bien, si más preámbulos, os diré que el ganador en esta ocasión, mediante un proceso totalmente aleatorio, al azar y siguiendo las matemáticas del caos ha sido Fermín Galán Márquez, que con el ímprobo esfuerzo y agotadora labor de rellenar una postal respondiendo el cuestionario, ha ganado una suscripción gratuita al CAAD... qué cosas que pasan, oyes...

RESULTADOS DEL CAAD 27

1.- Hasta ecuaciones diferenciales he tenido que ver aquí... el retorcimiento de las puntuaciones es cada vez mayor. Yo sólo pido una cifra árabe comprendida entre 0 y 9, con la excepción agradecida del 10, pero nada, no hay forma... creo que algún día publicaré un *CAAD* en cirílico, a ver qué pasa. Pero volviendo a lo que nos interesa, 9,62 ha obtenido el *CAAD 27*, quedándose a 3 miserables centésimas del récord, en poder del *CAAD 26*.

2.- Ningún socio pensó que el *CAAD 27* era peor que su antecesor, aunque un 17% de ellos los equiparó.



3.- Evidentemente, el desplegable de Samantha ha levantado pasiones, y encabeza vuestras preferencias, aunque no le van muy a la zaga los Libro-juegos, seguidos de la opción TODO. Luego, como es habitual, sigue un rosario de secciones.

4.- La opción NADA gana aquí, pero seguida de cerca por el retraso, que no volverá a repetirse. También hay bastantes quejas del estereograma utilizado en la sección Próximo *CAAD* (no, no era ni un borrón, ni interferencias, ni página opuesta a la página en blanco). Y sorprendentemente, no gustó a varios socios la imagen de Samantha. En palabras de uno de ellos, «¡si no se ve nada!».

5.- Las frases más representativas de los socios son las siguientes: «*Ha sido un salto cuántico respecto a todo lo anterior. Se ha mejorado su aspecto pero el contenido sigue la misma línea. Mereció la pena esperar. Ahora podríais sacar la foto de Sharon Stone. Se nota el cambio, pero la anterior etapa también fué buena.*»

Nos cuenta *David Agudo* que sería buena cosa que el próximo *CAAD Extra* fuese un *PLAYCAAD*, para combatir los rigores invernales. Del mismo modo se lamenta del poco tamaño de la «manta Fox», que no le da para arroparse...

Y no queda ahí la cosa. Recuerda una frase dicha por el director del *CAAD*, dirigida a *Carlos Martínez*, en la que decía que el Feedback se llamaría «*retroalimentación cognoscitiva*» cuando el *grupo 3Psoft* se llamase «Soporte Lógico 3P», y dado que ahora se llaman así... pues bien, se mantendrá el nombre de Feedback, dado que en una pregunta formulada a los socios, la mayoría escogió el citado término, y hasta que no cambien de opinión, pues seguiremos con él.

CUESTIONES FEEDBACK 29

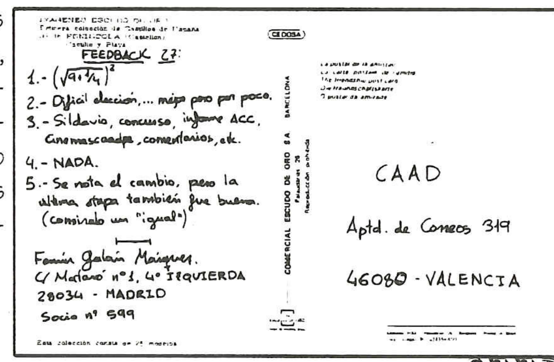
1.- ¿Cómo calificarías éste número? (0=horrible, 10=perfecto)

2.- ¿Es mejor o peor que el número anterior?

3.- ¿Qué te ha gustado más?

4.- ¿Y menos?

5.- En los Premios *CAAD* a la Aventura, ¿prefieres que concursen todas las aventuras existentes, o sólo las presentadas desde la anterior convocatoria?

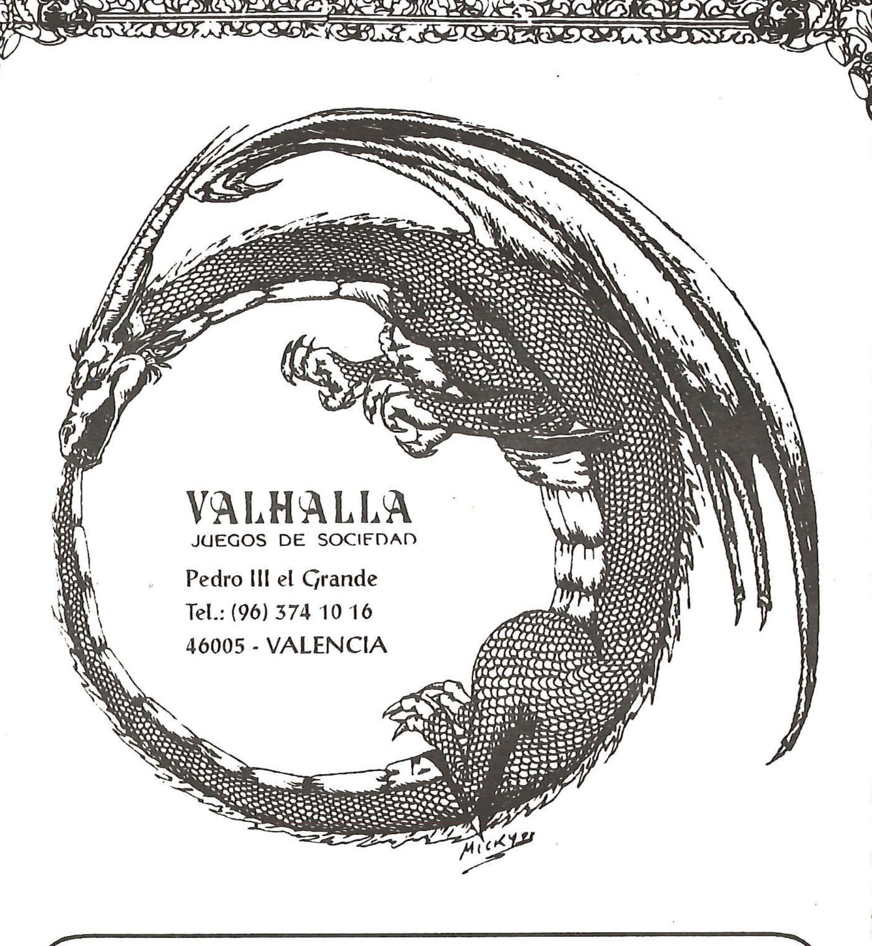


FEEDBACK 27:
1.- $(\sqrt{9+1/4})^2$
2.- Dificil elección,... mejor pero por poco.
3.- Sildavia, concurso, informe ACC, Cinemascaadpe, comentarios, etc.
4.- NADA.
5.- Se nota el cambio, pero la última etapa también fue buena. (considerado un "igual")

Fermín Galán Márquez.
C/ Mataró nº 1, 4º IZQUIERDA
28034 - MADRID
Socio nº 599

CEDOSA
COMERCIAL ESCUDO DE ORO S.A. BARCELONA

CAAD
Aptd. de Correos 319
46080 - VALENCIA


VALHALLA
JUEGOS DE SOCIEDAD
Pedro III el Grande
Tel.: (96) 374 10 16
46005 - VALENCIA
MICKY 91